平成6年6月30日発行(毎月2回15日,30日発行)
第9巻第14号通巻118号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

30. June. 1994 NO.118

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

熱血宣言！月2回刊!! 超ド級の分厚さ第3号!!

1994
6.30
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen



テレカ全員
プレゼント！
800名
大々
プレゼント!!

餓狼とストⅡが大爆発
ゲームアニメ劇場用チケット
2000名プレゼント！

見せます
載せます
ニューゲーム!!

極上パロディウス
スーパーストリートファイターⅡX
ワールドヒーローズ2JET

ニューゲームジャングル
得点王2
ゴルフィンググレイツ2
F-1 SUPER BATTLE
デッドリースポート
リーサルエンフォーサーズ2
マジンガーZ
スターウォーズ
ドラゴンボールZ

一気にラストまでガンガン攻略!!
ファイターズヒストリーダイナマイト
ネビュラスレイ／電神魔傀／バーチャファイター
ライトブリンガー／ティンクルビット／DAYTONA USA
ツインイーグルⅡ／エイリアンVSプレデター／だるま道場

天獅子悦也先生執筆巨編
龍虎の拳
コミック
第13回

大増ページ特別定価550円

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO®

突然ですが、人気TV番組からのご指名です。





特長

■司会者、解答者が楽しい会話を繰り広げゲームを盛り上げます。■ミリオンスロットにより、プレイヤーが得点を決めるもうひとつの楽しみがあります。■テレビでおなじみのゲームをはじめ絵クイズ、グラフィッククイズ、ジャンルクイズなど楽しいクイズが目白押しです。■ちょっと一息、ボーナスゲームも6種類。



●ステージマップ……全部で18ものステージが、先は長いぞガンバレ!



●オープニング絵クイズ……おなじみのシルエットクイズだ。よ～く見てね。



●グラフィッククイズ……出題3問後に、ライフが1つ回復するぞ。



●「猿まね」ボーナスゲーム……さる大王と同じ旗を上げると10萬点が入ります。



●くねくね絵クイズ……ある物がくねくねの形になって出てくる。ちょっと難しいぞ。



●商品スロット「ゴールドバー」……現在の得点に100萬点プラスされます。

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL.03-3222-4808

とくてんおう2
©SNK 1994

リアル ファイト フットボール 得点王2™



ついに登場!驚異の100メガショック・サッカー!!

"W杯サッカー"の熱狂と興奮がゲームになった!超リアルなアクション・グラフィック・演出の数々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ!驚異のスーパーリアル・サッカー待望の新登場!!



©VIDEO SYSTEM 1994

スーパーバレー'94™

シンプルな中に、バレーボールのすべてを超満載!!

世界の強豪が競う「ワールド男子モード」&「ワールド女子モード」と、近未来の格闘技バレーが楽しめる「ハイパーモード」を搭載。1レバー1ボタンの簡単操作で超多彩なアタックを決めろ!!激闘バレーボール、ネオジオから。

劇場版 「餓狼伝説」
全国松竹洋画系にて夏休みロードショー。
前売券、好評発売中!!



The Future Is Now
SNK
WORLD HEROES 2 JET
TM
ワールドヒーローズ2 ジェット
©SNK/ADK 1994
見よ！大いなる闘いの神髄を。
神は拳の中にいる!!
待望のシリーズ第3弾! 今、さらなる闘いの幕が開く!!
新キャラ2人を加えた16英雄＋α(?)が激突する「超武会」。果たして優勝の行方は？ そして、舞台裏に暗躍する黒い影の正体は？ おなじみのヒーロー達も、新必殺技をひっさげてさらにパワーアップ! 超過激なバトルに挑め!!
PLAYER SELECT
NEO GEO
俺たち、噂の名コンビ。
人呼んで"トップハンター"!!
TOP HUNTER
RODDY & CATHY
トップハンター
©SNK 1994
TM
海賊退治に、腕が鳴る! 痛快冒険アクション新登場!!
名うての宇宙賞金稼ぎ"ロディー&キャシー"が、宇宙海賊を相手に大暴れ! 次々と現れる海賊軍団を蹴散らし、4つの惑星ステージをクリアせよ。スリルと冒険の横スクロール型バトルアクション、100メガショックに新登場!!
TIME
174
BONUS STAGE

中盤のヤマ場を一気に攻略

極上パロディウス

～過去の栄光を求めて～

担当：いなりん　マップ：ずるずる

今回は初・中級者のはまり所、モアイ・おかし・交通標識のステージの攻略をお届けしよう

攻略に入る前に、新たにわかった情報や前回までの訂正をいくつか書いていこう。

●ひかる（あかね）ちゃんのオプションについて

なんとオプションを広げることができる。やり方は、まずオプションを4個付けた状態で、パワーアップゲージをオプションの場所に合わせる。

ここでパワーアップボタンを押すとオプションが広がるのである。

猫潜水艦の出す黒い弾

前回は書いていなかったのだが、実は海ネコステージに出てくる猫潜水艦の、黒い砲台から出る黒い弾は壊せるのである。これで例の青ベルをお薦めした場所が、ベルがなくてもかなり楽になるだろう。

自機のエクステンド

今まで書いていなかったのだが、20万点と50万点でそれぞれ増える（ノーマル設定の場合）。なんと開発バージョンでは、エクステンドがなかったのである。いや～よかったですね。

モアイステージの出現条件

どうやら難易度とスコアの百の位に関わっているらしい。ちなみにゲームスタート時の難易度の場合、モアイステージの出てくるところは次のようになっている。

0　…7ステージ目
1～3　…6　〃
4・5　…5　〃
6・7　…4　〃
8・9　…3　〃

というわけで、モアイステージの出現を遅らせたいときは、海ネコステージ以降ステージクリアの際に、なるべくスコアの百の位を小さくしておけばよい。

それでは攻略だが、自機は前回にひき続きツインビーを使ってのものである。

モアイステージ ～逆襲のモアイ戦艦～

このステージの上下のプロミネンスには当たらない、レバーを上下に入れっぱなしにしても死なないのである。



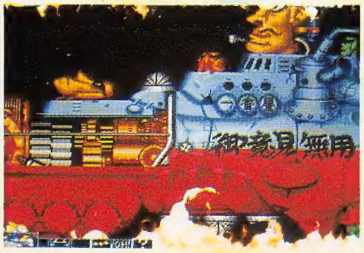
これで安心して上下にはりつける。

また前回も書いたが、このステージで死ぬと強制的にこのステージは終わってしまい、復活は次のステージの頭からになってしまう。

前半

一番最初に前からモアイ戦艦が突っ込んでくるが、このときモアイ戦艦の本体には判定がない。画面の真ん中あたりにいるのが安全である。

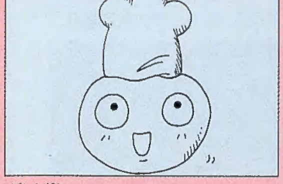
ちなみにこのとき画面の一番下にいれば、ハッチが反応してザコを出す。カプセル2個ほど得をするのだが、弾を撃たれてしまうことが多い。



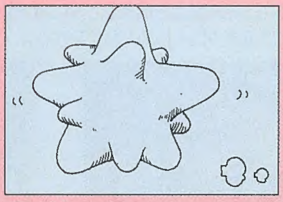
ハッチからザコが出てるのが見えるでしょ。

そして前からくるザコを何匹か倒すと、後ろからモアイ戦艦が戻ってくる。

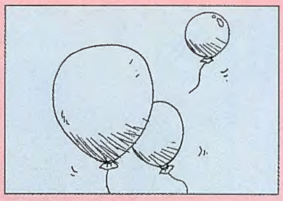
イオンリングと敵の弾は画面上のほうに誘導して対処しよう。しばらく粘っていると、ハッチからザコが出てくる。こいつは自機とY座標が合うと横に飛んでくる。なるべく



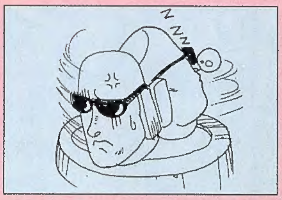
グリボン



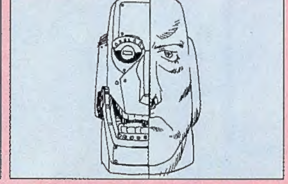
コンペイ・トム



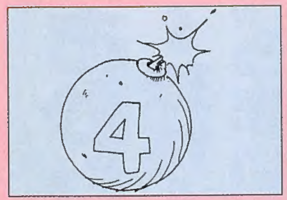
フーセンたち

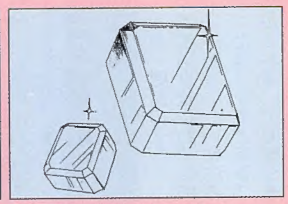


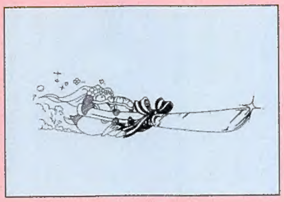
モアイ4号

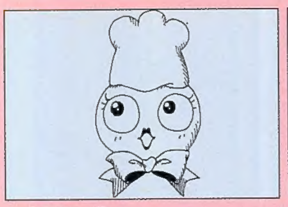


サイバーモアイ2号

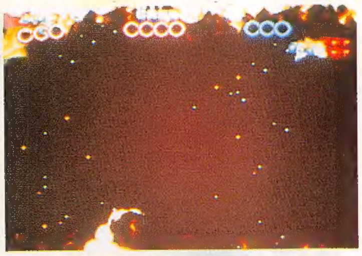

ばくざん先生


ジュエリー難波（ナンバ）


ケーキカットペンギン


BIGマロンティー


スキッ歯(バー)


こんな感じで弾を誘導しよう。

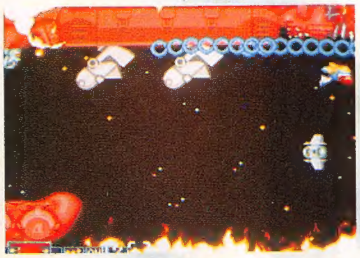
画面上のほうで多くのザコを横に曲げて、その下を通って一気に画面の左のほうに行く。


画面下のほうに、左へ抜ける道を確保する。

そうしたら戦艦の下に3個並んでいるハッチを壊す。このとき、左のほうではがれる赤いパーツには、当たり判定はないぞ。

そして2個のメカモアイのイオンリングを、左の普通のモアイが画面内に入るくらいまでかわす。このとき、画面右のまんなかぐらいの高さから1匹ザコが飛んでくるので注意しよう。

さて、画面左に普通のモアイが入ったら、一気に画面左まで行き、上にあるザコ砲台とモアイを壊そう。このあと

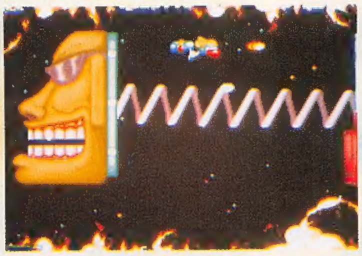

このザコは要注意。ぜひ覚えておこう。

前から飛んでくるザコを何匹か倒すと、艦首「よしだくん」との戦いとなる。

後半

さて「よしだくん」であるが、こいつはやり方を知らないとすぐ押しつぶされてしまうだろう。実は「よしだくん」の後ろのバネに撃ち込んで壊せばよいのでる。

モアイ戦艦が右のほうに行ったら、画面の上のほうのまんなかより少し前で待つ。「よしだくん」が伸びたら、左右に動いてオプションを広げて、3WAYの下向きの弾でバネ


実は前のほうが強かったのでは？

に撃ち込む。2回目に伸びた頃には、あっさり倒せていることだろう。

そのあと戦艦が激しく上下に動きながらせまってくる。このときは画面一番左の下のほうにいよう。でないと潰されてしまう。そして画面上のほうに行き、戦艦についてる砲台やモアイ、前から飛んでくるザコを倒しながら進んでいくと、モアイ艦長との戦いである。

まずモアイ艦長が飛び立つ前に、後ろに2個ついている砲台を3WAYの下方向の弾


コレを残さず壊しておきたい。

で壊そう。モアイ戦艦が下のほうに消えたら、画面一番左の下のほうで待つ。モアイ艦長はレーザーを吐きながら降


無理に左へ抜けようなどとしないように!!

りてきて、一番下までくるとパイプから壊せる弾を出しながら突っ込んでくる。

この壊せる弾をなるべく撃って、艦長が近づいてきたら上のほうに逃げる。そして今度は画面右の上のほうで待つ。艦長が近づいてきたら少し下に行く、このへんにはほとんど弾が飛んでこない。

艦長がレーザーを吐き出したら、パイプの目の前あたりにはりついて撃ち込む。艦長がまんなかぐらいまで下がってきたら倒せていることでしょう。そして、やっとボスと対決である。

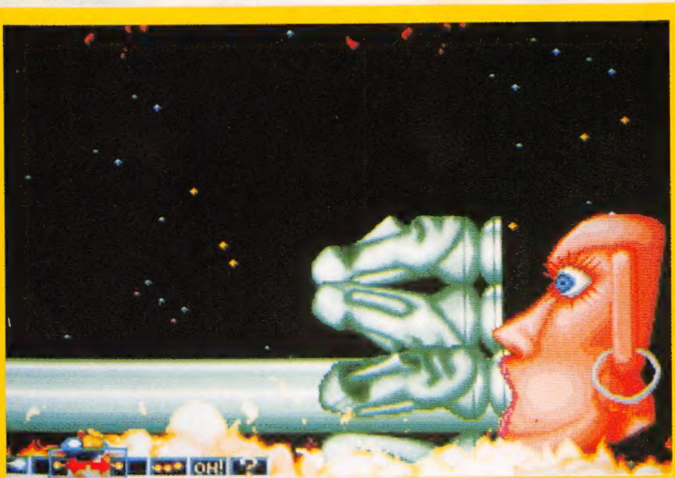
ボス「よしこ&よしお」

とりあえず覚えておいてほしいのが、**普通の「よしお」は横移動が速く縦移動が遅い**

それともうひとつ、**普通の「よしお」が4体きたあとに長〜い「よしお」がくる。長〜い「よしお」は画面の一番上か一番下にいれば当たらない**ということである。

基本的な攻略は、画面の一番上か下で粘ってなるべく普通の「よしお」を縦に並べるようにするということである。そして普通の「よしお」が近づいてきたら横移動でかわして、ついでに長〜い「よしお」もやり過ごしてしまうとよい。長〜い「よしお」を出したあとの「よしこ」の位置で、次の「よしお」を画面の上か下で誘導するか判断する。

実はもっと簡単なやり方もある。「よしこ」が出てきたら画面右下にいってしまえば安地となっている。点数を稼ごうとしなければ、そのまま自爆を待てばよいのである。


こんなふうに並べて、一緒によけてしまう。わかればわりと楽にできるぞ
まあ、こんなことしなくても安地を使えばもっと楽だけど…。

おかしステージ ～恐怖！食通御殿“うまいもんは、うまい！”～

さあ、難関のステージがやってまいりました。このステージは通るルートを決めてしまったほうが楽である。お薦めルートは、上のほうを通っていくルートである。攻略もこのルートで進めていく。

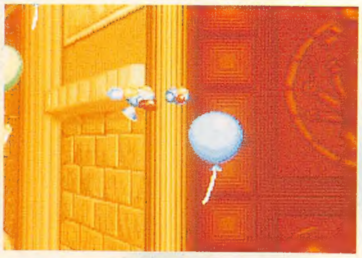
前半

ザコ編隊とザコが何匹か出てきたあと、「イーグルサブJr」が上下に2匹出てくる。ここでベルを6個ずつ上下にばらまいてしまうと、回収するのが辛くなってしまう。下の「イーグルサブJr」のほうが先に出てくるので、下のほうのベルをなるべく早く回収するようにしよう。

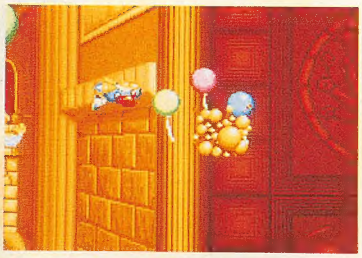
この面はベルを合わせている暇がなかなかないので、ここで赤ベルを1個取っていくほうがよいだろう。



これは悪い例、なるべく下のベルを残さないように



この風船を撃つと…、



3個になって横に並ぶ、覚えておこう

このあと下から風船がいっぱい出てくる。この風船は大中小の3種類あって、小の風船を撃てば壊せる。問題は大と中で、撃つと大なら中、中なら小の3個の風船に分裂するのである。このとき、3個の風船が横に並ぶので目の前で撃ってしまうと、分裂した瞬間にやられてしまう。

風船を撃つときに、少し離れた位置から撃つのを頭の中に入れておこう。

中盤

さて、おかしの入り口であるが、ここは入る場所が3カ所ある。注意したいのは上下スクロールさせてザコを撃っていると、ベルが上下に出て回収できなくなってしまうことがある。ベルを逃したくない人は考えて撃とう。

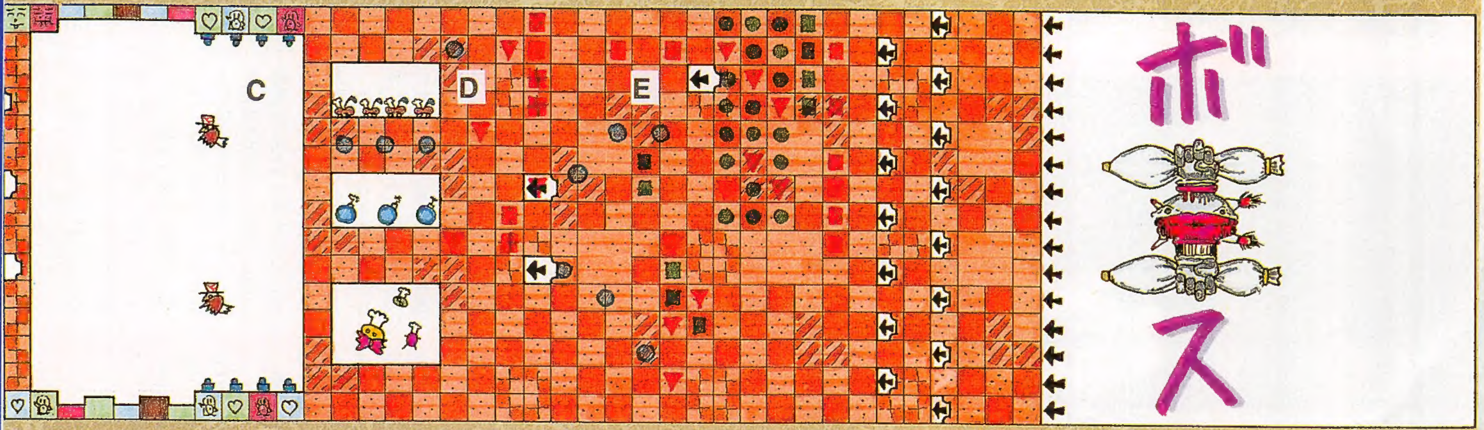
基本的に上のほうを進んでいき、画面内に出てくるグリボン（緑）とスキッ歯ー（ピンク）は、放っておくとばらばら弾を出してくるので早めに倒す。



ピンクのガスキッ歯ー、緑のがグリボン

マップのA地点あたりで下からBIGマロンディーがくる。こいつは自分から撃ちに

このへんはモグラがライバル、スローになるので連付きは注意。



復活なら緑ベルを取って、こいつらを倒しにいこう。

ボスは緑ベルなら余裕、3匹の小僧が震えるように重なる。

いかず、画面内に全身が入ってくるまで待つ。そしたら左に回って、前からくるケーキカットペンギンと一緒に撃ち込んで倒そう。

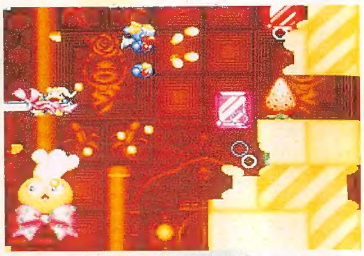

画面内に入ってくるまでひきつけて…


左に回り込んで倒す

このあたりから、壁にジュエリー難波が埋まっている。これが画面の前のほうに見えたら、早めに下の壁を壊しておこう。ジュエリー難波を少しでも下の位置にもっていき、画面の上のほうに道を確保しておこう。しかし、あまり壁を壊してしまうと下のほうから余計なザコがきてしまう、ということも覚えておこう。

マップのB地点あたりで後ろからグリボン、下からスキッ歯ーが出てくる。ここはうまく左のほうに回り込んで倒そう。赤ベルを持っているなら、場合によっては使ってもよいだろう。

ここまでくれば、復活で入り口まで戻されることはない。


下の壁を壊して、上のほうに道を確保する


このジュエリー難波を越えれば、入り口まで戻されないぞ

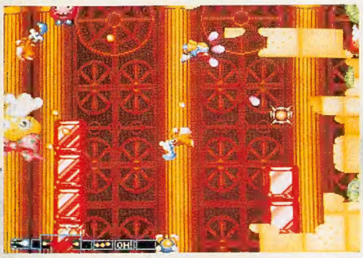
後半

マップのC地点で、コンペイ・トムやイーグルサブJrの相手をしていて、画面を上にスクロールさせたらペンギン砲台に弾を撃たれてしまうのがありがちである。この4つのペンギン砲台は、ぜひとも覚えておこう。

ここのイーグルサブJrの出すベルは、比較的色を合わせている余裕がある。できれば赤ベルを取っておきたいのだが、前からケーキカットペンギンがきてしまったらあきらめよう。

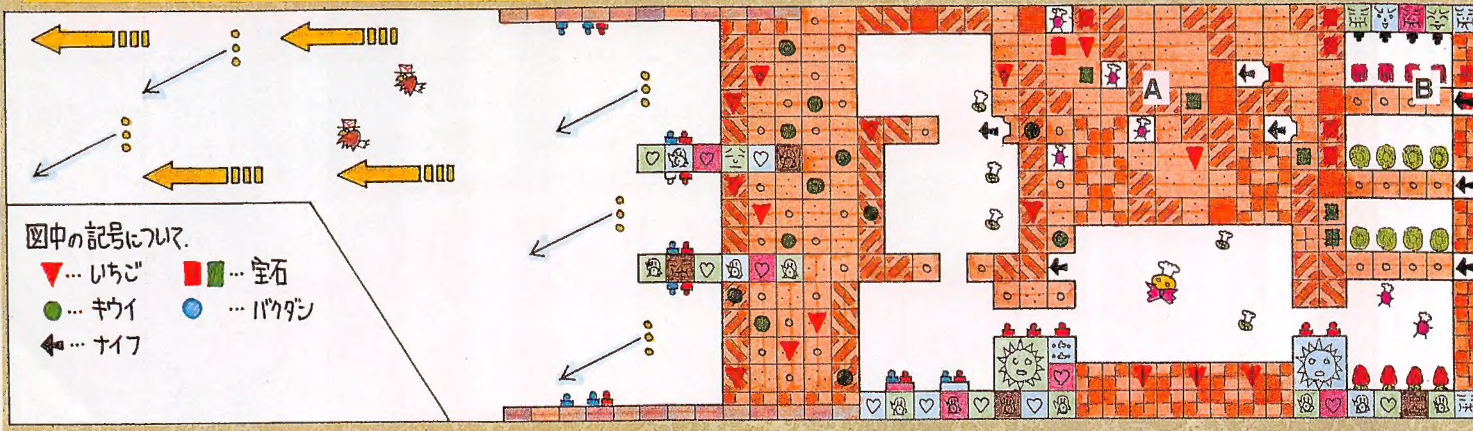
このあとマップのD地点で下からグリボン、スキッ歯ー、B-Gマロンディーが1匹ずつ出てくる。ここは、赤ベルを持っているなら1本使ってしまったほうがよいだろう。もし赤ベルを持っていなかったら、スキを見て後ろに回り込んで撃ちにいく。また、こいつらはマップのE地点あたりまでしか追いかけてこないというのも頭の中に入れておこう。


こいつらは覚えてないと非常に危険だ。

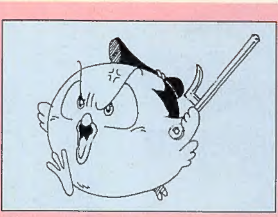

ここがE地点、ここまでくればもう安心。

3めんマップ

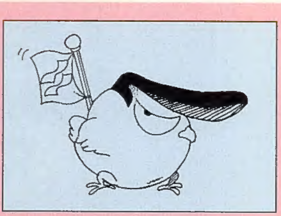
スキッ歯ー、グリボンを優先的に倒していこう。



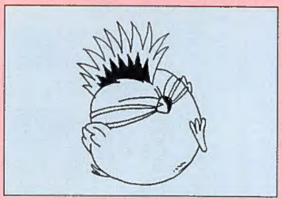
ここにいると、上からキウイと宝石が降ってきて潰される。



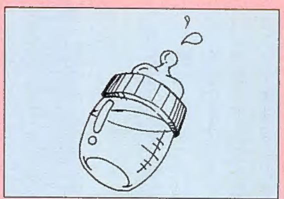
平次



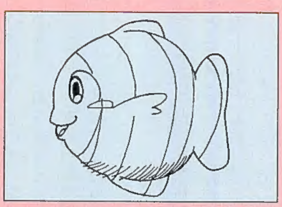
ヤンキー



モヒカン

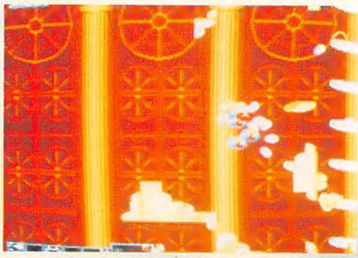


哺入瓶

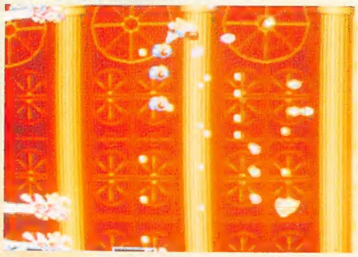


ちゅちゅキャリア

このあと上から落ちてくるキーウィ、にょほうを撃ち終わった頃に、前からケーキカットペンギンが縦に並んで突っ込んでくる。1回目と2回目は普通に撃っていて、目の前の敵を壊したら斜めに抜けるようにすれば問題ないだろう。
3回目はなるべく前のほうに出て、目の前にいる何匹かを後ろにさがりつつ撃ち込んで倒す。するとケーキカットペンギンのばらまく弾に隙間ができるので、タイミングよく斜め上か下に抜ける。
もし赤ベルがある場合は画面の一番左で待っていて、敵が見えたと同時に使ってそのまま重なっていれば問題ない。
しかし、ここでもし赤ベルが1個しかなかった場合、この場所で使うよりも次のボスで使いたいところである。



なるべく前のほうで…



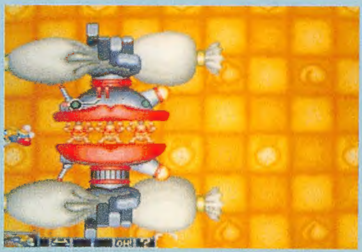
スッと抜ける。

ボス デコレーションコア「食通大玉ロボ1号」

ボスが上下に動いたあとに一瞬止まって、くちびるが動いたあとにやってくる動きのパターンは、次の3つのうちのどれかである…

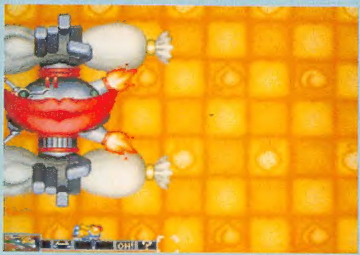
①手を上下に広げてクリームを出したあと、反射レーザーを撃ってくる。
②手を上下に広げてクリームを出したあと、口を開けたまま突っ込んでくる。
③そのまま突っ込んでくる。

まず②であるが、これは画面の一番左でボスの口の高さにいればよい。バリバリ撃ち込んでやろう。

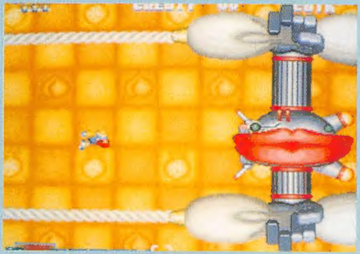


このときがチャンス、撃ち返しには気を付けて。

③のときは画面の一番左にいても、ボスに潰されてしまう。よって、ボスが上下に動いて一瞬止まりくちびるが動いたときは、いつでも逃げられるように心掛けていよう。もしクリームを出してきたらそのままで、突っ込んできたら逃げればよい。
さて①であるが、このときは反射レーザーの間に入らなくてはいけない。ランクにもよるが、背景の縦の列で左から3番目ぐらいの位置が比較的安全である。この位置で待っていて、反射レーザーがきたら微調整するのがよいだろう。

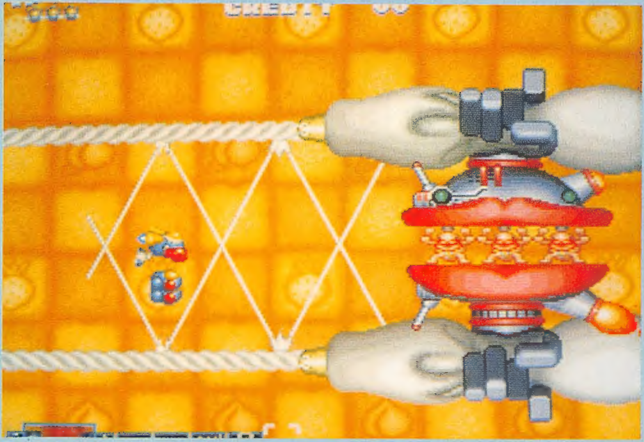


知らないと一度は潰されるのでは?



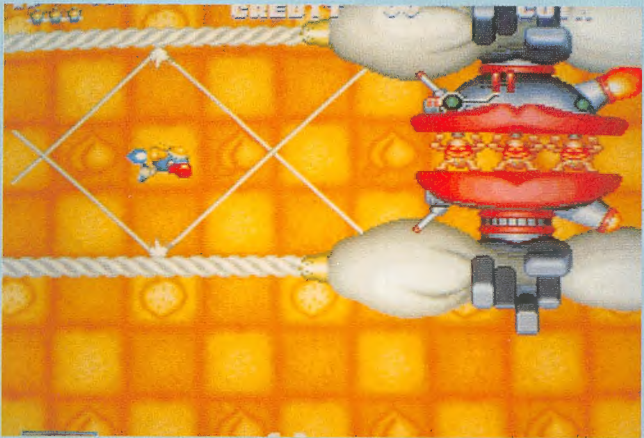
とりあえずこの位置で待ってみよう。

また、反射レーザーの間隔は広いのと狭いのがあるのだが、そのどちらか一方の真ん中の位置にいれば、微調整するだけでもう一方の真ん中に入れることが多い。
反射レーザーはたいてい同じ角度でしか撃たないので、一度見切ってしまえばそのあともずっと同じ場所でよけられる（そのままボスと闘っている場合、死んでしまったときは別）。
狭い反射レーザーのときはあまり撃ち込もうと考えないで、よけに徹したほうがいいだろう。



そのまま狭いレーザーにも入れます。

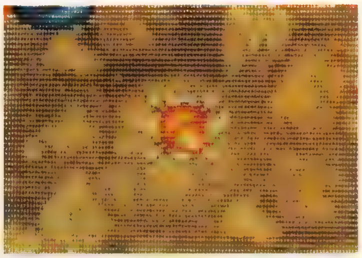
広い反射レーザーの真ん中でよけて…



交通標識ステージ ～高速のコンクリートジャングル!!～

またまた辛いステージである。このステージは、ザコの出現パターンを詳しく書いていくので参考にしてほしい。ここは途中で4回出してくる「障害物」が非常にいやらしい。マップと本文を見て場所を覚えておこう。

それとこれはこのステージ通していえるのだが、パワーアップカプセルに敵の弾が重なってくることが多い。カプセルを取るときは注意しよう。

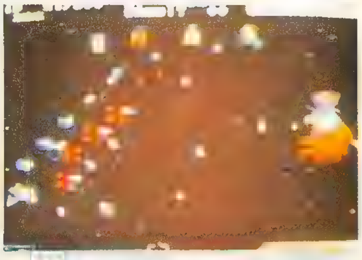


こんな感じで重なっているときは、あきらめたほうが…。

前半

ザコ敵を何匹か倒したあとに、新登場の平たい魚みたいな敵（ちゅちゅキャリア）が出てくる。こいつを倒すと哺入瓶が16個出てくるが、この哺入瓶は画面外に出ていっても必ず戻ってくるので覚えておこう。

そのあと入口（マップのF地点）あたりでイーグルサブJrが出てくる。このステージも後ろから敵が沢山出てくるので、ここで赤ベルを1個取っていこう。



こいつの出すベルで赤ベルを取ろう。

また、ここらのカプセルを回収してテイルガンも取っておこう。

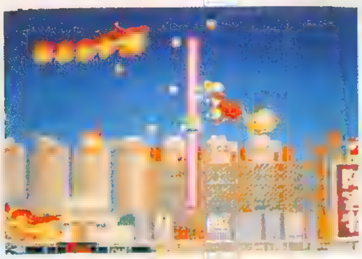
まずマップのG地点から一番下に降りてくるまでに、後ろからザコが上下上下と1匹ずつ出てくる。まったく問題ないでしょう。

マップのH地点で前からカプセルを持ったザコが2匹出てくる。このあたりからが本番である。このすぐあとに後ろから上下に2匹ずつザコが出てくる。これは上からくる2匹だけテイルガンで倒して、下からくる弾をよける。



こいつらが出てきたら、後ろからザコが出てくる。

このあと画面右の真ん中からちょっと大きめのザコ（平次）がくる。そしたら弾をよけつつ画面の真ん中くらいまで降りて赤ベルを使う。画面の上のほうで使うと、下にすきまができてザコが抜けてきてしまう。

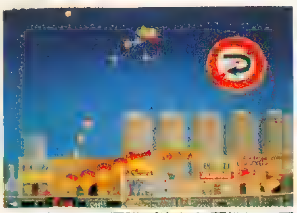


ここで、まず1発目の赤ベルだ。

下にだけある障害物のところを抜けると、上下から先頭が少し大きいやつ（シルヴィア）で後ろにザコが4匹（モヒカン）いる編隊が出てくる。ここも上から出てくるのだけを撃って、下からくる弾をよける。そして「Uターン禁止」の標識が出たら、弾をよけながら下のほうに降りていく。



上のほうで使ってしまうと、こんなふうにすきまが…。



写真A、この標識が出たら下にいって…



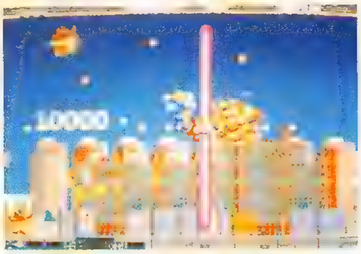
写真B、ここで上にあがって…



写真C、下にいって溜まっているザコを撃つ。

そしたら障害物が上下に付いているので上に抜ける。そのあと下に降りていって、前のほうに溜まっているザコを倒す。写真A、B、Cを参照。

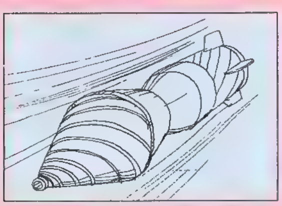
そのあとしばらく前からくるザコを倒しながら進んでいくと、マップのI地点で画面右の真ん中から大きいザコ（サファイア）が出てくる。そしたら真ん中ぐらいの高さにいって赤ベルを使う。このとき、後ろからくるザコを少しひきつけて使おう。



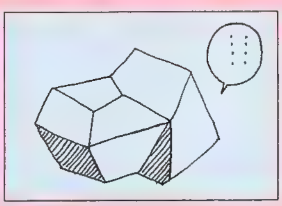
ここで、2発目の赤ベルを使用。

次の上下に付いている障害物を抜けると、後ろからザコがたくさんでてきて「追い越し禁止」の標識が出る。このときもなるべく前のほうで弾をよけて赤ベルを使うのだが、標識が出て「カンカンカン」と鐘が鳴ったあとに、画面の前の上下から1匹ずつカプセルを持ったザコが出てくるので注意しよう。

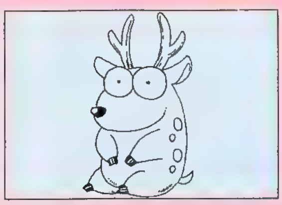
そのあとに最後の障害物が上下に付いている。ここを抜けても後ろからザコが出てきて溜まっていくが、画面の右



ドメル将軍



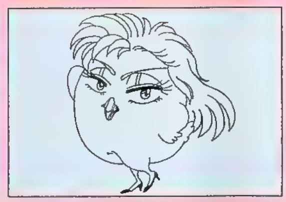
落合巌ノ助



奈良の鹿



サファイア



シルヴィア



そして3発目、いやあ〜赤ベルさままだね。



このザコは忘れないように。

の上のほうにいてテイルガンでザコの上のほうだけ倒して、左に動いて弾をよけて下にいって残ったザコを倒す。



このあたりで上のほうのザコを倒して…



後ろにいって、さがって下のザコを倒す。

後半

一度上にあがると、背景が岩になっているところに出る。

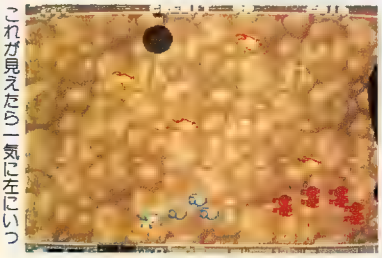
ここからカプセルが多数出るので3WAYを取ろう。1回目の岩（落合厳ノ助）と2回目の鹿（奈良の鹿）は画面左のほうにいて撃っていれば問題ないが、3回目のびっくりマークだけはちょっと違う。

黄色いびっくりマークの標識が出たら、画面下のほうの真ん中ぐらいで待つ。画面右のほうに1個目のびっくりマークが落ちてきたら徐々に左に行き、2個目が画面に見えたら一気に画面の一番左に行ってずーっと上にあがっていく。あとは前に抜ければよい。

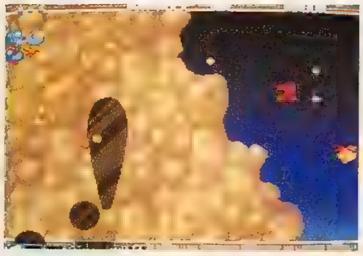
このあと「蛇行注意」（でよかったっけ？）の標識が出てきて蛇行していくわけだが、この標識の出ているマップのJ地点あたりで、前からカプセルを持ったザコがくる。

このカプセルはルーレットである。このあとも2回ルーレットを出すザコがくるのだが、こいつを1匹目として、前からくるカプセルを持つザコの4匹目と7匹目がそうである。写真D、E、Fを見て覚えておこう。

まあパワーアップする必要



これが見えたら一気に左にいって…



上から抜けていけばよい。

この場所はかなりの弾に囲まれる、避け方をパターン化しよう。



ここの「平次」は優先的に倒そう、横を抜けるのが難しい。

そしてボスキャラ・クレイジーコアのご登場だ。


写真D、こいつが1匹目のやつ。


写真E、ここにいるのが4匹目のやつ。


写真F、ここに7匹目のやつがいる。

がなければ、ここでルーレットを気にせずボス前で目押しでテイルを取るのもよい。

さて蛇行しているところであるが、少しカタいザコが撃ちきれずに抜けようというときは、基本的に下にスクロールしているときは敵の下から、上にスクロールしているときは敵の上から抜けるようにしよう。逆から抜けようとすると、スクロールの関係で弾に当たりやすい。

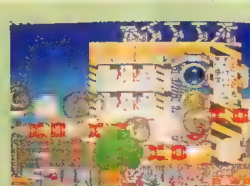

こうやって下から抜けていくのがよい。

ボス 交通整理ロボット「クレイジーコア」

まず上下に付いてる腕（みたいなやつ）を壊す。ボスの音楽になったら画面上のほうで上の腕に撃ち込み、前からドメル将軍（ドリル）がきたら徐々に下にいく。すると上から腕が伸びてくるので、画面の左で撃ち込んでいれば壊せるだろう。

そのあと下の腕が伸びてくるので、撃ちながら画面の左を徐々に上にいく。そして元の場所に腕が戻ったら、下にいって撃ち込んで壊す。

さて、上下の腕を壊したらコアに撃ち込むのだが、このときドリルのよけかたがポイントになる。絶対やってはいけないのが、画面の上から下に徐々によけることである。これをやるといつまでも切り返すことができず、結局追いつめられてしまう（運がいいと道があるのだが）。

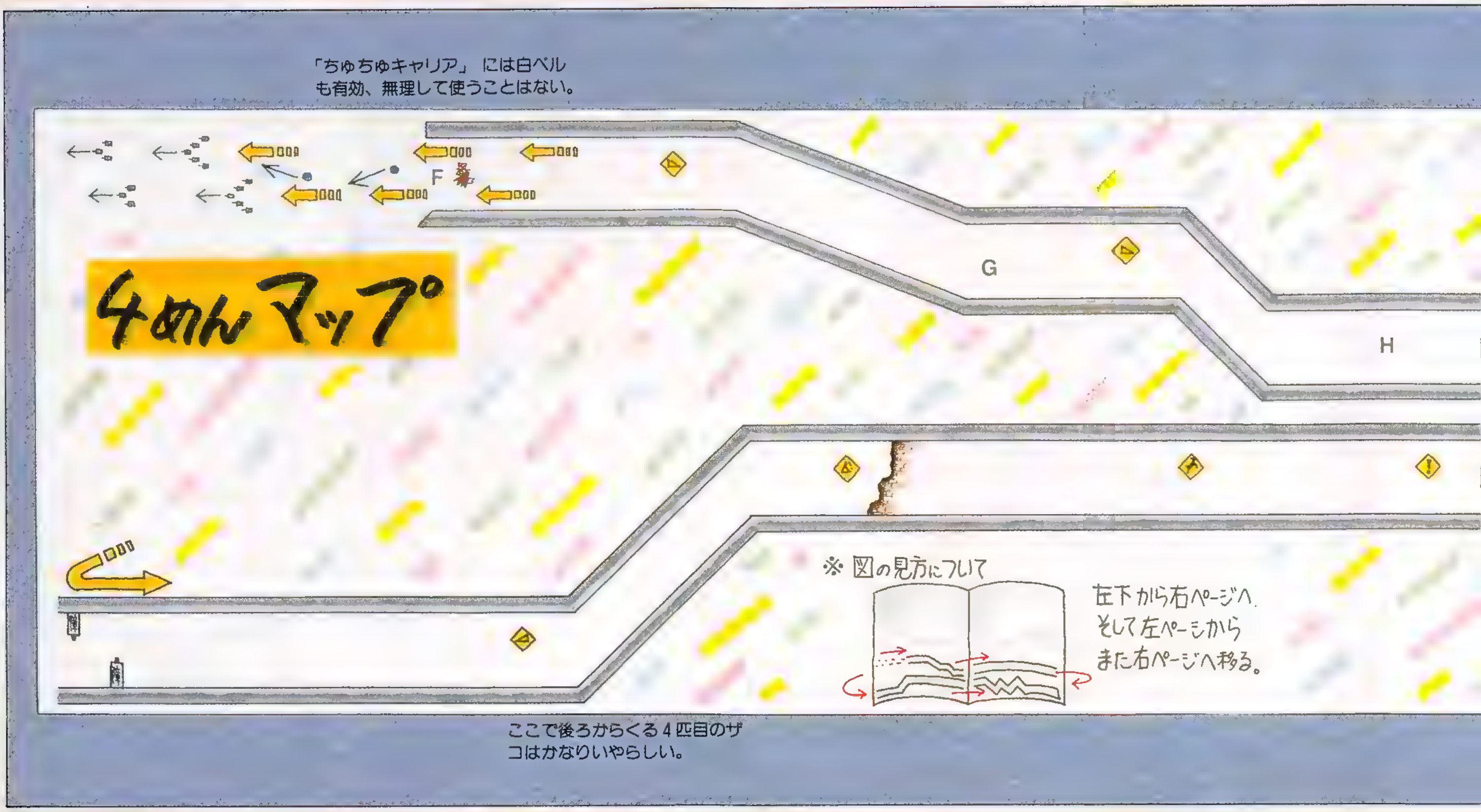

これが悪い例、こうなるとどーしようもない。

ではどうするか、一番上のコアのラインと一番下のコアのラインで常に切り返しをするような感じで上下に動くのである（多少撃ち込みでドリルを壊す必要あり）。目安としては、自分のいるラインにまっすぐドリルがきたときに切り返す感じである。


これくらいの位置にドリルがきたら…


下に切り返す。

なお、進入禁止と書いてあるところは実は当たらない。



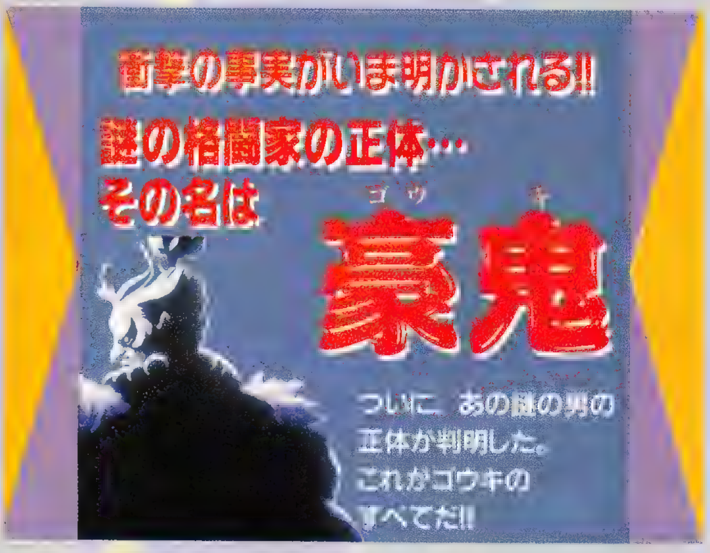
スーパーストリートファイターIIX

SUPER STREET FIGHTER II X
Grand Master Challenge

©カプコン

第一回ダイヤグラム発表、ラスボスの正体、スーパーコンボ対策、そして極めつき、ついに大暴れのバイソン最強伝説浮上!? 心してページをめくれ!!

謎の格闘家の正体がついに判明!!



「拳を極めし者」その正体

かつてリュウとケンに、「昇龍拳」「波動拳」「竜巻旋風脚」を授けた、ゴウケン（剛拳）という格闘家がいた。本来これらの技は、対戦相手の命を奪う目的で編み出された暗殺拳が源流であった。が、ゴウケンは師であるゴウテツ（轟鉄）より、これらの技を会得し技自体に宿っている「殺意の波動」を洗練して威力を高め、一流の格闘術として完成させた。

そしてゴウケン亡き後、世にこの技を伝えるのは、リュウとケンのみとなったはずであったが、20年前、師ゴウテツを「殺意の波動」であやめ、失踪した男がいたのだ。

それがゴウケンの実弟、ゴウキである。

もともとゴウケンは師の話題には滅多に触れず、師の死因を病死としてリュウたちに伝えていたので、ゴウキの存在を知る者は、すでにこの世には一人もいない。

なぜいまゴウキが姿を現したのか、その真相は誰にもわからないのである。

もちろんベガが彼の存在を知ることもなく、ゴウキは「シャドルー」やベガとはなんの関係もない。

ゴウキの技はほぼリュウ、ケンと同じであるが、攻撃力が高く暗殺拳としての基本的パワーは彼らを大きく上回る。

ゴウキを引きずり出せ!!

いままで、謎とされてきたゴウキの出現条件を公開しよう。条件は2つあるぞ。

●ベガにたどりつくまでの残りタイムを合計した数値が150以下のとき

●スコアが120万点を超えたとき

ゴウキ プロフィール

■名称　：ゴウキ（GOUKI：豪鬼）
■身長・体重：178cm・80kg
■3サイズ　：B118、W84、H86
■生年月日　：19??年??月??日（48歳くらい?）
■好きなもの：不明
■嫌いなもの：不明
■必殺技：豪波動拳（ごうはどうけん）
豪昇龍拳（ごうしょうりゅうけん）
斬空波動拳（ざんくうはどうけん）
灼熱波動拳（しゃくねつはどうけん）
竜巻斬空脚（たつまきざんくうきゃく）
空中竜巻斬空脚（くうちゅうたつまき）
阿修羅閃空（あしゅらせんくう）

いとも簡単にベガを倒し、ついに現れた真の敵！


一瞬のうちに…


…突然乱入!!


ベガとの対戦を前に謎の人物が…

以上どちらかの条件を満たしてベガステージへ行けばゴウキに会うことができる。「対戦していただけなのに、CPU戦に戻ったらいきなりゴウキが現れた」というのは、ちょうどその対戦が120万点を超えた試合で、ベガステージに行ったからである。

ちなみに、2P側が120万点に満たないとき、ゴウキと対戦中の1Pに乱入して2Pが勝ってもゴウキは出てこないぞ。

ゴウキのアルゴリズム

ここで、ゴウキの戦法にスポットを当ててみよう。

彼は、基本的にプレイヤーと大きく間合いを開けて、豪波動拳、灼熱波動拳を撃ち分けてくる。この間に跳び蹴り、斬空波動拳などを織り交ぜ、ときおり阿修羅閃空で移動する。

近場ではキャンセル技も駆使し、中足払いキャンセル灼熱波動拳を好んで使う。

阿修羅閃空でこちらをすりぬけて裏側へ回ると、豪昇龍拳を打ってくる。

ちなみに空中技である斬空波動拳のあと、彼は跳び蹴りを出すことができる。編集部では、「斬空波動拳→跳び蹴り→竜巻斬空脚→豪昇龍拳」というすさまじいコンボをくらったライターもいる。そのキャラはこの連続技で絶命したそうだ…合掌。

ゴウキの通常技はリュウのそれとまったく同じものである。そのためキャンセルがかかる通常技もリュウとほぼ同じようだ。自分の体力が少なくなると、立ち小キック→投げなんて超実戦型の戦法を使ってくる。

グランドマスターへの道 打倒ゴウキ!!

ストIIも5作目になって、とんでもない敵が現れるようになった。今回は残念ながらここまでだが、ゲーメスト編集部では、現時点でほとんどのキャラで対ゴウキの勝ちパターンの作成に成功した。

次号より、この最大の敵ゴウキを倒すパターンを順次紹介していく予定なので、楽しみにしていてくれ。(N・O)





豪波動拳



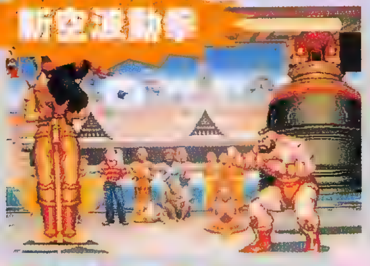
ただのリュウの波動拳と同じ…と思いきや隙は小さい。

豪昇龍拳



リュウの昇龍拳+タイガーアッパーカットといったところ。3ヒット当たる。

斬空波動拳



空中で波動拳を2発、斜め下に2発撃ち出す。全キャラ中唯一の空中飛び道具だ。

灼熱波動拳



ファイヤー波動拳を幾重にも重ねた技。

竜巻斬空脚



上昇中、下降中とも攻撃判定はリュウの竜巻より強力。(写真は空中竜巻斬空脚)

阿修羅閃空



無敵ワープ技。この技自体に攻撃力はないが、自由自在に相手をすり抜けることができる。



最大の敵を前にどう闘う!?



ベガを葬り去ってしまった!

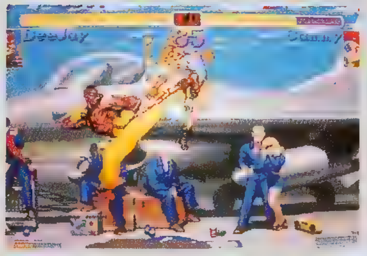
リュウ・ケン苦戦!
スーパーストリートファイターIIエックス対戦ダイヤグラム

新しい最強伝説を築くのは熱いビートのディージェイか、念願の頂点を狙う春麗か。

[illegible]：石井ぜんじ

ようやく第1回のスーパーストリートファイターIIエックスの対戦ダイヤグラムが完成したぞ。さまざまな要素を考え、16キャラを採点したのでなかなか判断の難しいところもあった。君たちの感覚に近いだろうか。

コマンドで選ぶスーパーキャラは除外して、スピードは基本的に3速で判断した。それではさっそく、上位キャラから順を追ってなぜ強いのか（弱いのか）を見ていこう。



ジャックナイフが加わり、守りがとても堅くなった。

新帝王はディージェイ

今回、初のダイヤグラム集計で1位に輝いたのはディージェイである。スーパーのときと比べると、確実かつ強力な対空技、ジャックナイフマキシマムが加わって守りが堅くなった。また、エアスラッシャーの隙が少なくなり、他の飛び道具に撃ち負けなくなったのが大きい。

通常技はあいかわらずやられ判定が小さく、相手の技を潰していく闘いができる。マシンガンアッパーの弱体化はジャックナイフが加わったためほとんど問題にならず、総合的に大きくパワーUPしたと言えるだろう。

飛び道具や守りの堅いサガット、リュウ、ダルシムあたりがライバルになるが、絶対的に不利な相手が見当たらないのが強味。

2位の春麗も、まんべんなく全キャラと闘えるというところが上位に来た理由だ。新しく加わった天昇脚のおかげでもろさがさらに少なくなり、起き上がりに攻め込まれにくくなった。さらに、歩き千烈脚の発見によりスーパーコンボがさらにパワーUP。使うプレイヤーのテクニック次第では十分頂点が狙える。

3位はE・本田がストII史上最大の躍進を見せた。予約大銀杏投げがあるため、相手はうかつに近くに寄ることができなくなった。しかも気絶ダメージが大きいため、一気に相手を葬り去る可能性が高い。飛び道具のある守りの堅いキャラ以外には圧倒的な強さとなった。

4位のバルログは、やはり新技スカーレットテラーにより起き上がりに攻められにくくなったのが大きい。また、スーパーコンボのローリングイズナドロップは、確実性はないものの常に一発逆転の可能性を秘めている。通常技はほとんどスーパーと同じまま長いリーチは健在だ。防御力が弱いだけに、パワー型のE・本田、バイソンに対してはツライ闘いとなる。

5位にはバイソンが入ってきた。グラウンドストレートはとても速く、下にためながら移動できる。そのおかげでバッファローヘッドバットもさらに使いやすくなった。クレイジーバッファローは出かかりが無敵でリーチが長いため、とても使える。明らかにパワーアップしたバイソンだが、他キャラもパワーアップしたため5位にとどまっている。

スーパーストIIで頂点を極めたサガットは、6位に転落した。グラウンドタイガーショットの硬直時間が長くなり、つけ入る隙を与えてしまった。エックスになって目ざましい進歩を遂げていないのも結果的にマイナス。しかし、極端に弱くなったわけではなく、あいかわらず上位に来ている。

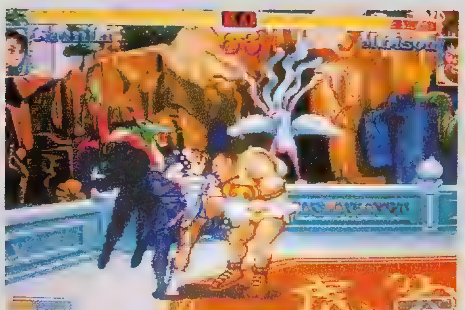
7位にはリュウが入ってきた。昇龍拳が上昇中、完全無敵でなくなったのは痛い。しかし、レバー入れ中パンチ、真空波動拳により多彩な攻撃が可能になった。圧倒的有利なキャラは減ったが、使いこなし次第で強さを発揮するキャラになったと言えそうだ。

同じく7位のダルシムは、間合いに関係なく手足を伸び縮みさせられるようになったのが大きな変更点だ。間合いに関係なくヨガチョップやスラストキックが使えるようになり、使いこなせればパワーアップしたはず。ただし、やっぱりスピードのある宿敵、春麗やバルログなどとの闘いは辛いものがある。

9位にはブランカが続く。今までは単調な攻めになりが

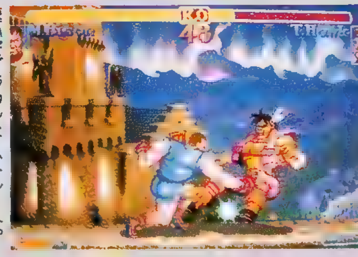
	ディージェイ	春麗	E・本田	バルログ	バイソン	サガット	リュウ	ダルシム	ブランカ	ガイル	ベガ	フェイロン	キャミィ	T・ホーク	ケン	ザンギエフ	合計
ディージェイ		6	6	5	6	5	5	5	6	6	6	6	6	7	7	7	89(+14)
春麗	4		6	6	4	6	5	7	6	5	4	6	6	6	6	8	85(+10)
E・本田	4	4		6	6	5	4	7	7	4	6	6	7	6	4	8	84(+9)
バルログ	5	4	4		4	6	6	7	5	6	5	6	5	6	7	7	83(+8)
バイソン	4	6	4	6		4	6	5	6	6	5	6	6	6	6	6	82(+7)
サガット	5	4	5	4	6		5	5	5	6	6	6	6	5	6	7	81(+6)
リュウ	5	5	6	4	4	5		5	5	6	6	5	6	6	6	4	78(+3)
ダルシム	5	3	3	3	5	5	5		5	7	5	6	6	7	6	7	78(+3)
ブランカ	4	4	3	5	4	5	5	5		6	5	4	6	7	6	7	76(+1)
ガイル	4	5	6	4	4	4	4	3	4		5	6	6	6	6	6	73(−2)
ベガ	4	6	4	5	5	4	4	5	5	5		6	5	4	6	5	73(−2)
フェイロン	4	4	4	4	4	4	5	4	6	4	4		6	5	6	6	70(−5)
キャミィ	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4		5	5	8	67(−8)
T・ホーク	3	4	4	4	4	5	4	3	3	4	6	5	5		4	6	64(−11)
ケン	3	4	6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	6		4	63(−12)
ザンギエフ	3	2	2	3	4	3	6	3	3	4	5	4	2	4	6		54(−21)

■スーパーストII X対戦ダイヤグラムバージョン1
（カッコ内の数字は平均75点からの増減）



歩きでも連続技でもOK。使えるぞ千烈脚。

ちだったが、前方、後方へステップができるようになり幅が広がった。また、スライディングが加わったのが大きなパワーUPだ。ソニックブームがくぐれるようになり、ガイルとは完全に立場が逆転する結果になった。



速いぞグラウンドストレート。通常技で止めるのは難しい。



大銀杏投げはお手軽かつ強力。もう本田に近寄ることはできない!?

10位はガイル。ストII以来少しずつ弱体化していき、ついにここまで落ちてきてしまった。エックスでは目立った弱体化はないのだが、他キャラがパワーアップしたため相対的に地位が低下してしまった。

その例がバイソンとブランカ、ベガ。新技の性能で若干差をつけられ、辛い相手になっている。また、因縁の相手ダルシムとの勝負は、今回はダルシムの勝ちだろう。しゃがみ中パンチでソニックブームを抜けつつ攻撃できるようになり、ガイルにとっては勝ち目が薄くなった。逆に、天敵のサガットにはレバー入れキックの新技が有効で、かなり闘えるようになってきている。

ゲージがたまれば強いベガ

同じく10位のベガは、スーパーストIIと比べれば大きくパワーUPした。特にスーパーコンボのナイトメアと空中連続技になるジャンプ中パンチは、攻めにいっそう鋭さを増している。中足払いにキャンセルがかかるようになったのも隠れたパワーアップだ。

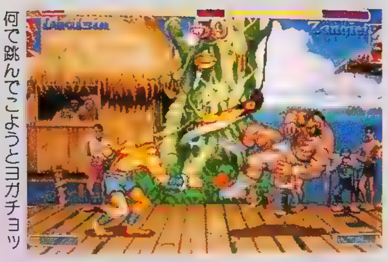
しかし、守りを固める新技は追加されなかったため、起き上がりを攻められるとあいかわらず弱い。攻めに回った時の強さと、守りに回った時の弱さを兼ね備えたキャラである。そのため、ダイヤグラム上では意外に低い点数となった。

12位のフェイロンは、烈空脚とレバー入れ中キックで下ガードを潰せるようになったのが大きな変更点。これにより、守りに入られてもスーパーストIIよりは崩しやすくなった。

とはいえ、隙を見て烈火拳をたたきこんでいく基本戦法は変わっていない。フェイロンの性格を変えてしまうほどの決定的な新技は加えられず、この位置にとどまることになった。

13位のキャミィは、フーリガンコンビネーションが使えるようになり、フェイロン同様待ちを崩しやすくなった。これはよいことなのだが、通常技は微妙に弱体化している。特に起き上がりにめくりにくくなったのは大きく、これによって一発逆転性は少なくなった。全キャラがパワーアップした中、弱体化した部分が多いキャミィが下位グループに来るのは仕方ないところか。

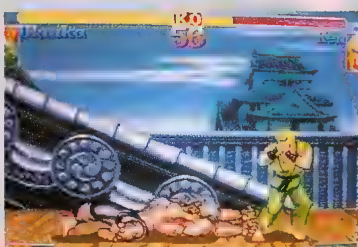
14位にはT・ホークが転落している。キャミィ同様起き上がりにめくることができなくなったうえ、通常技のリーチや判定が弱くなった部分が多い。しゃがみ小パンチやしゃがみ中キックも、リーチがやや短くなっている。これといった新技もない。



何で跳んでこようとヨガチョップが出せる。これはいい。

しかし、スーパーコンボのダブルタイフーンは吸いこみ間合いがとても広い。一発キャラとして使いこなしていけば、これからダイヤグラムを上昇していけるタイプでないかとも思う。ストIIのザンギエフに近いタイプかもしれない。

15位はケン。何でここまで落ちたのかという気もするが、いろいろな技が追加された割にはそれほどパワーUPしていない。コマンドの蹴りである鉈落とし蹴りなどは、一応下ガードを潰せるのだがよく見ていれば反応してガード、または反撃することができる。



こんなにも伸びるスライディング。ブランカ間合いを広げた。



ホークのしゃがみ小パンチ連打にしゃがみ大パンチが入るのだ。

それに比べ、昇龍拳の無敵がほんの一瞬になってしまったのは、あまりにも痛い。若干だが、波動拳の隙も大きくなっているようだ。

最下位となったのは、言わずと知れたザンギエフ。もはや指定席となった感がある。性能は立ち中キックが強くなったり、バニシングフラットが追加されたりとパワーアップしたのだが、他キャラをしのぐまでは至っていないようだ。

ダイヤグラムとは移り変わるもの。さらに使いこなすに従って、変わって来ることも予測される。今後も変動があり次第掲載していくので、皆様のお便り待ってますー



起き上がりにヘッドプレスを重ねられたら、昇龍拳で返せない悲しさ。この後潰される。

今、ストIIシリーズに新たな伝説が加わる…

バイソン最強伝説(仮)

オワー、オワー、ワン、オワー、トゥーオワオワオワオワオワー―。オワー、ファイナル、オワー、オワオワオワー（バイソン談）。

真打ち登場　F-GLD

今まで、ストII一のバカ、最弱の四天王、無口などと、さんざん言われてきたバイソン。ついにその汚名を晴らす時が来た！

バイソンは強い?そんなウワサが一部を駆けめぐった。エックス、今一番の話題「バイソン最強伝説」。そのウワサの根拠を証明しようではないか。

強さの秘密はダッシュグランドストレートにあり

なぜ、強いのか?その答えのほとんどは新技ダッシュグランドストレート（以下DGS）のせいだ。

今回はっきり言って、ダッシュストレート（以下DS）は使わない。もうDGSだけでいいのだ。



こんなの見切れねーよー

それでは、DGSは何が強いのかと言うと、何と言っても速さだ。ダッシュから腕を出す速さ、そしてその腕の引っ込む速さがDSに比べ格段に速い。近距離で出すとまず見切ることはできず、相手はガードするしかない状態になるだろう。

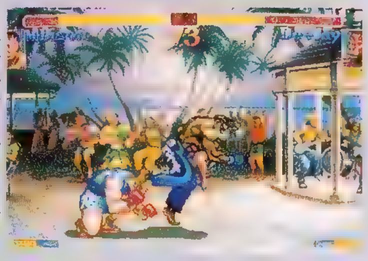
また、ガードされてもスキがほとんどないため、反撃を受けることがない。

バイソン最強伝説はこの技から始まったとも言えるだろう。

昇龍拳ならぬ昇龍ヘッド空を飛ぶ

そしてもう一つ。スーパーから、バイソンの存在を変えた技、バッファローヘッドバットだ。

まずバッファローヘッドバットはコマンドを入れた直後しゃがむ。この時点ですでに無敵状態だが攻撃判定は持っていない。ほんの少ししたら飛んでいくのだが、出るまでの時間は小が速い。



これはコマンド入力した後。このあとヘッドバットが飛ぶ

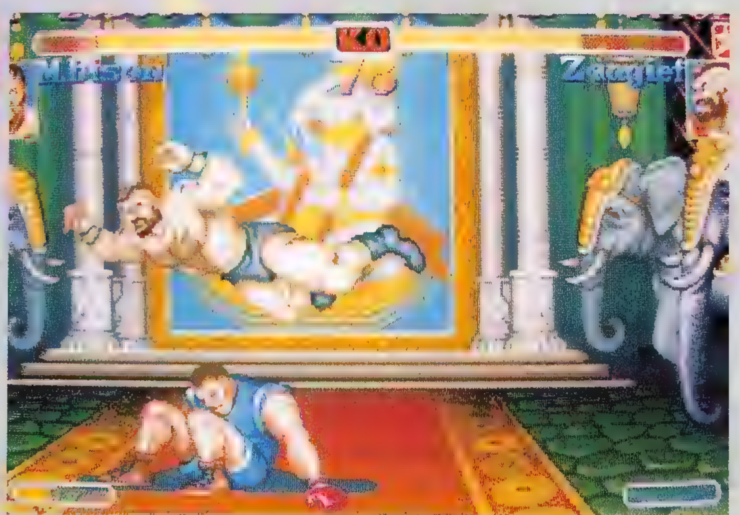
しかし、無敵時間は話が別。実は、小バッファローヘッドバットは**上昇中は完全無敵**なのだ。つまり旧昇龍拳のような感じだ。

中と大では大のほうがわずかに長い。無敵時間で考えれば、小、大、中という順番になる。

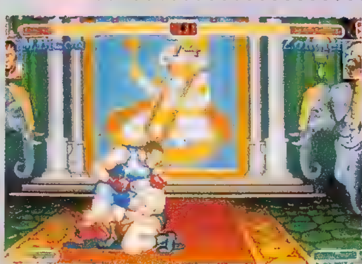
でも、やはり弱点としては、攻撃判定が出るまでちょっと間があるため、対空としての信用度がイマイチのところだ。

だからこの技は対空技でないと考えたほうがいいだろう。

どちらかというと、相手が動こうとしたときにヒットさせたりと、相手の動きを封じたりするために使うのがいい。



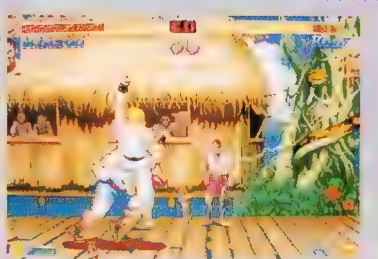
お、起き上がりですか?それじゃリバーサルヘッドバットで。



え、着地されちった〜。あースクリュー一発分確定。

昇龍拳をつぶせ!

バッファローヘッドバットの使い方はスーパーと同じように、ガードさせて削ったり、飛び道具を抜けて攻撃したりできるが、今回新たに、**相手の起き上がりに重ねる**という使い方が増えた。うまく小ヘッドバットを重ねれば、サマソやトマホークバスター、熾、



この技の無敵時間はとても長いぞ。

いままでバイソンを使っていた君へ

とりあえず、前の本誌で書いてなかった、スーパーからの変更点を挙げておこう。

まずしゃがみ中パンチと近距離立ち中キックにキャンセルがかかるようになったこと。立ち中キックはともかく、リーチのあるしゃがみ中パンチにキャンセルをかけられるのは連続技はもちろん、攻めこむのに有利だ。



今回使用度最高位のしゃがみ中パンチさん。やられ判定がメチャない。

そして、垂直ジャンプ大パンチで移動できるようになった。微妙に動くが、リュウ・ケン、サガットなどのトリカゴモードに対して、ちょっとだけ移動したいときに使えるどね）。

(必殺技のタメが解除されるけどね)。



ヘッドボマーでとどめを刺したらこれ。出した後レバーガチャでパソダンスだ。

最後に、ダッシュストレートの弱体化。しゃがんだ敵に当たらなくなり、さらに小DSで相手を転ばせることができなくなった（そのかわり大DSは可能)。スーパーであった、敵の技を見てからの相打ち狙い戦法はできなくなってしまった。

炎脚、天昇脚、ジャックナイフマキシマム、そして昇龍拳などをいくら相手がリバーサルを出してもツブすことができるぞ(スーパーカラーの大昇龍拳なんかはムリ)。

溜めを持続させろ

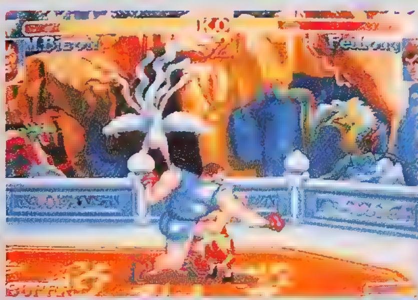
DGSのコマンドは「←タメ→パンチ」だ(右向きのとき)。つまり「↙タメ↘パンチ」でも出せる。つまり、下タメしながらDGSを出せるワケだ。

逆に「↙タメ↖パンチ」でバッファローヘッドバットをためたまま、ダッシュ技とスーパーコンボの横タメを持続させよう。これについてはとにかく慣れるしかない。練習あるのみだ。

ラッシュをかけろ!

さて、エックスバイソンの極意はここから。とにかくガンガンと攻める!これが必要だ。それではそのラッシュのかけかたを説明しよう。

基本的な攻撃パターンはDGSから始まる。こいつをガードさせたなら、次からは相



ここから何しよーかな?

手に技を出させないようコンビネーションを組んでいこう。

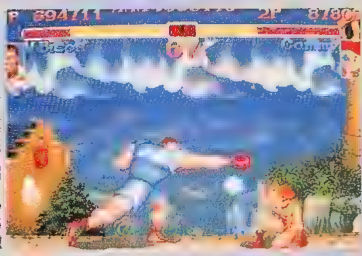
そこでメインに使うのがしゃがみ中パンチ。見た目どおりのリーチがあり、それに加えやられ判定が小さい、さら



こんなパンチも止められます。

にキャンセルをかけられるといういいことずくめなのだ。

ほかにも、DGSをガードさせた後、結構距離が開いているときはターンパンチが有効。ターンパンチは攻撃判定が意外と強いので、パンチさえ出れば反撃をくらうことは少ない。ただし出るまでに反応されてしまうことがあるの

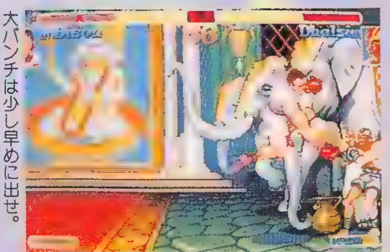


強さはワンが最適。出りゃあ強いんだ。

で返し技を持っている敵には注意。ただしDGSのアト、すぐに溜めないと出ないぞ。

また逆にDGSがめりこみ気味のときはバッファローヘッドバットが使える場合がある。それは、ヘッドバットを出した直後のしゃがみポーズのおかげ。相手側は「ただしゃがんでいるだけ」と思うことも多く、そこで何らかの技を当ててきたところにカウンターでヘッドが当たるという寸法だ。

あと、たまには跳び込んでみるのもいいだろう。使うのは中パンチと大パンチ。中のほうは横にリーチがあり、大のほうは下に伸びているので



大パンチは少し早めに出せ。

使い分けよう。跳び込んだ後はしゃがみ中パンチへとつないでDGSだ。

とにかく、技をつないでいって、ヘッドバットかDGSで決まり。こんな感じのパターンを繰り返しで攻めていこう。

一見単調に思えそうだが、ちょっとDGSなんかの出すタイミングを変えるくらいでも相手はとまどいがち。たまにはアースクェイカー(しゃがみ大キック)やフェイントを混ぜたりすると効果はますます上がるだろう。

ラッシュのかけかたに注意

バイソンのラッシュは欠点として無敵技に弱いというのがある。下手をするとスーパーコンボをまともにくらうということも…。



こいつに5HITくらった日にゃあ…。



ほい、ひっかかりましたね〜。

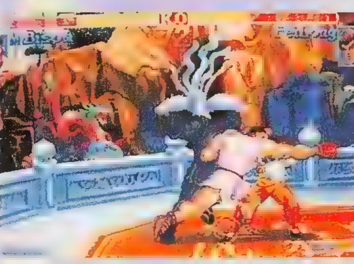
その辺はバッファローヘッドバットの使用数を増やしていったり、何もしないというフェイントを加えていこう。

狂った猛牛よ暴れまくれ

ゲージがたまったら、スーパーコンボを使うべし。

・クレイジーバッファローは1発目のダッシュストレート(アッパー)は無敵。さらに地上にいる相手にヒットした場合必ずと言っていいほど5発連続でヒットする。つまり相手の何らかの技にスキに一発入れてしまえばいいこと。元になる技がダッシュストレートなだけに瞬間的なリーチはべらぼうに長い。それを生かし、一発を狙おう。

ほかにもラッシュの要領で、しゃがみ中パンチやターンパンチの後に狙うのも効果的。単調なパターンの中、たまに来るクレイジーバッファローは相手に相当プレッシャーを



ターンパンチからクレイジーは意外とひっかかりやすい(らしい)ぞ。

与えるぞ。ちなみにしゃがみ中パンチから、クレイジーバッファローはキャンセルでなくても連続技になる。

1セットガードされても、その次にまたラッシュをかければ一試合にもう一回ためることも可能。逆に当たればラッキーという感じで一試合2回を目標にしていってもいいだろう。

伝説は始まったばかり?

え、今月のダイヤグラムを見た?いやー、伝説はあくまで伝説。これを神話にするかただのデマにするかは君たちしだいだ。

ここに挙げた戦法は、対処法さえバレなければ、ムチャクチャ強いハズ。さらに戦い方を研究すれば間違いなく上位に来れるキャラだから、信じて練習してほしいな。

Xでもサガット最強伝説!?

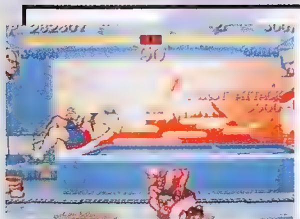
サガットをスーパーキャラにすると、実は最強(?)とゆー話がちょっと巷で噂されている。

まず、とにかくタイガーショットのモーションの速さが最大の理由だろうが、ほかにも、立ち小、中キックを2発入れてからキャンセルできる。大のアッパーカットは1発しか当たらない(つまり、地上で中途半端に当たって転ばない。なんてことはないし、対空に使ってつぶされても相打ちOKってこと)。さらにXキャラ特有の中足払いのキャンセルも残ったまま。などの利点が目白押しである。

たしかに欠点もあるが、それでも受け身がないということ以外はすべて目をつぶれるだろう。ジェノサイドなんぞ、くそくらえだ。

そんなこんなで、サガットは青パンを使えば一割から二割増ほど強くなると思われるのだが、まあそれも皆の修行次第というところかな。

青パンサガットで皆もトップを目指してみてはいかが?



あとは受け身があれば完璧なのに…。

さらに強くなってるんですよ

ザンギエフ 魔法の足使用講座

以前に手の使い方を書いたが、それだけではない。実は足もかなり使える。ということでいってみよう!!

担当：いなりん

下方向にも強くなっているぞ

以前から使える技であった遠い間合いでの立ち中キック、これがパワーアップしているのである。

横方向への間合いは相変わらずで大足払いより長い。さらに下方向への判定が強くなっている。しかも、こちらの足元の判定もかなりなくなる。

例えば相手の足払いに対して同時に出した場合、その間合いの外から一方的に勝つことができるのである。

それではキャラ別に見ていこう。なお、ここでの近間とはザンギの立ち中キックの先が相手の体に当たるくらい、遠間とはザンギの立ち中キックが相手の伸ばした手足に当たるくらいである。

またここでは基本的に、相手のそれぞれの技とザンギの立ち中キックを、ほぼ同時に出したものとして書いている。（一部例外あり）。



今までかなり辛い思いをさせられた中足も…、



ホレ、このとおり!!

リュウ・ケン

なんとリュウ、ケンのすべての足払いに、ザンギの立ち中キックを間合いの外から当てることができる。

これでリュウ、ケンとの地上戦がかなり楽になる。しかしこれだけで勝てるわけではないので、乱発せずにホドホドに…。

E・本田

まずしゃがみ大キック（ぐる〜ん）、これには絶対負けることはない。またレバー入れの立ち大キック（おかまキック）、これにもほとんど勝てる。

立ち中・小キック（四股げり）は、近間ならほぼ勝てる、遠間だと相打ちが多い。

春麗

このキャラは、相打ちOK特集といってみよう。

遠い立ち中パンチ（追突拳）、遠間で立ち中キック、遠間で立ち小キックなど。

また近間なら大足払い（元キック）に一方的に勝てる。

ブランカ

こいつの足払い系にもかなり勝てる。中足払いなら間合いの外から当てることができる。大足払いは遠間ではこちらの足が届かないが、近間ならけっこう勝てる。

また、しゃがみ中パンチやしゃがみ大パンチ（のび〜る）にも、近間ならばほとんど勝つことができる。



牽制としても相変わらず使えるぞ。

ザンギエフ

まあ同キャラだが、とりあえず大足払いに間合いの外から当てることができる。

ガイル

しゃがみ中パンチには遠間、近間ともかなり勝てる。小足払いには間合いの外から当てられるが、中足払いはムリ。

中足払いは、近間ならガイルの技が出る前にこちらの足が当たる。

ダルシム

しゃがみ中キック（スラスト）には、間合いの外から当てられるのだが、ダルの技の当たる間合いでは負けてしまう。

しゃがみ大キック（スライディング）は逆に、近間ならダルの技が出る前に勝てるが、遠間では負けてしまう。

バイソン

このキャラはしゃがみ大キックぐらいか?遠間でも近間でもほとんど勝つことができる。

バルログ

立ち大パンチは、ザンギの足の先がギリギリ当たる間合いなら勝つことができる。

中足払いには間合いの外から当てることができる。また大足払い（スライディング）は、近間ならダルと同じように勝てる。



これぐらい離れていないと、一方的に勝つのは辛い。

サガット

このキャラのすべての足払いに、間合いの外から当てることができる。

立ち中キックとしゃがみ大パンチには、ザンギの足の先がギリギリ当たるくらいなら勝つことができる。

ベガ

近間なら立ち小キック、立ち中キック、立ち大キック、しゃがみ大パンチに勝つことができる。

小足払い、中足払いには間合いの外から当てることができる。

大足払い（スライディング）は、かなり近いと相打ちだがそれ以外はまず勝てる。

ホーク

立ち大パンチ、小足払い、大足払いには、間合いの外から当てることができる。

大足払いは遠間から1回転目と2回転目の間になら当てることができる。

また、近間なら立ち中キックに勝つことがある。

キャミィ

小足払い、中足払い、大足払いには間合いの外から当てることができる。また、立ち大キックには遠間でも近間でも勝つことができる。

その他の地上の技とは、遠間でほぼ相打ちになる。相打ちOKならば狙っていこう。



ザンギの足が置いてあれば出かかりでも止められる。

フェイロン

小足払い、中足払い、大足払いには間合いの外から当てることができる。

このキャラも、遠間ならばほとんどの通常技と相打ちになる。

ディージェイ

小足払い、中足払いには間合いの外から当てることができる。

大足払い（スライディング）は、近間ならディージェイの技が出る前に当たる。

また、小のダブルローリングソバットにもほとんど勝つことができる。

ちょっとここで耳よりな話

これは立ち中キックとは全く関係ないのだが、今まで触れていなかったことなのでここで書いておこう。

なんと、クイックダブルラリアットで、サガットのグランドタイガーショットを抜けられるのである。

廣瀬君、どうもアリガトウ。



残念ながら足払いは抜けられません。

5月30日号19Pだよ!!
殿様の…(関西方面、スマン!)

フェイロン強化委員会

これを読む君!烈空脚は出せるよね
エ!出せない?(ウーム問題だ)

委員長：アディオスToshi

"エックス"になって新しく加わった烈空脚。使い方次第で強くも弱くもなり、プレイヤーの腕が問われる必殺技だと思う。

そんな魅力的?な必殺技だからこそ、一番有効な使用法を研究し、自分のものにしたいと思うのが人情。そこで今回は烈空脚を含めた、対戦での新技の使い方を見ていこう。ぜひ、参考にしてくれ。

▼▼烈空脚は目的を持って使え!!

烈空脚は下ガードできない。しかも当たり判定が強く、スピードがあり反応されにくい。そんな性能を過信してか、どうも無意味に出してしまいがちになる。そこで主な目的と、使い方を書いてみた。

①飛び道具を避けつつの攻撃

飛び道具が当たらないタイミングで、烈空脚で跳び越えつつ攻撃する。烈空脚はスピードがあるから、そう反応されず反撃も受けないぞ。もちろん同じ事を繰り返さず、いろんなバリエーションで跳び込んだほうがいい。

しかし相手の硬直時間に当てるにはかなり難しいので、先読みできるのが一番よい。


大のほうがいいだろう。タイミングは同じだけどね。

②意表を突いて出す

堅実とは言えないが、かなり有効だ。烈空脚のよさは、なんといってもそのスピードの速さだ。不意を突かれてそう反応されるものではない。

ただ一つ言っておきたいのは、スタート直後には出さないほうがいい。スタート直後の烈空脚は、ほとんどのプレイヤーが警戒しているぞ。出すなら、ものすご〜く忘れたころかな?

③対空技として使う

跳んで来たから落とす、というのではなく、空中戦で競り勝つために出す。

春麗などがいい例で、空中では通常技がほとんど負ける。しかし烈空脚ならば負けることはない。しかも相手は倒れてくれるので、非常に有効な使い方だと言える。


春麗を空中で迎撃!この後は色々できるぞ!!

④必殺技を潰す

主に突進系の必殺技を餌食にできる。昇龍拳も完全無敵じゃないので、起き上がりに重ねるのもいいだろう。

ただ引き付けられると、さすがに負けてしまうので(無敵じゃなくても)、相手の必殺技に合わせるように出そう。

特にお子様モードを発動させるプレイヤーには、ぜひ多用してほしい。ちなみに突進系のスーパーコンボも潰せるので(無敵時間外)、試してみてくれ。


くるのを読め!お子様野郎はいてまえ〜。

余談だけど、まだ烈空脚がうまく出せない人いる?立ちキック系が出たらダメだよ。最初は、ジャンプキックがでるような感じで入力してみてくれ。練習あるのみ!

▼▼烈空脚からつなげ!!スーパーコンボ!

烈空脚は必殺技だから、当然着地後にわずかだが隙がある。したがってベガ、春麗、バルログ、ブランカといった投げの判定の強いキャラを相手にした時、常に投げのコマンドを入れておき、受け身を取るようにしておくのが得策だ。もちろんこれは深くめりこんだ場合で、浅く当たった場合は次に技を入れたほうがいい。


こんな状態なら投げに行ったほうがいい。

だが至近距離で3発入った場合、これはチャンスだ!次の立ちアッパーにつながるぞ。その後はもちろんキャンセルして、烈火拳を入れよう。


ほ〜らつながった!まさに脅威だ!!

烈空脚から次の技につながる条件は、断定できないが至近距離で3発入れたほうがつながり易い。比較的中で出したほうが成功し易いぞ。空中も同じ条件だ。

空中で入った時、コンボゲージがたまっていたら、烈火真拳を狙ってみるのも手だ。烈空脚×3、烈火真拳×2は結構入る。烈火真拳は、画面端に持っていければ3発入る。この時は烈空脚は2発しか入らない。つまり最高でも5HITが限界なのだ。


あんまり威力はないけど…烈火真拳は無駄にはならない。

▼▼▼せこく見えるが実は強力!レバー入れ中キック!!

烈空脚と同じぐらい、相手にとって嫌な新技はレバー入れ中キックだ。なにが嫌がられるかと言えば、やはり下ガードできないのが大きな要因だろう。

そこでこの技の使い方だけど、最もポピュラーなのは、起き上がりに重ねておくことだ。まあこれはよしとしよう。

連係技として使うのもなかなかおもしろい。例えば…。レバー入れ立ち大キックを入れる。2発入れば立ち大パンチを出して3HITを狙う。

しゃがみガードされたら、レバー入れ中キック。立ちガードされたらしゃがみ大パンチ。と、こんな感じだ。ゲージもたまるし言うことはないが、レバー入れ立ち大キックを当てるのが難しいぞ。ほかにもいろんな連係があるから色々やってみよう。

ところで、フェイロンに空中投げあって知ってた?レバーを↑以外+中or大パンチで投げられるぞ。キック系で跳び込むフェイロンには、ちょっと使いにくいよね?

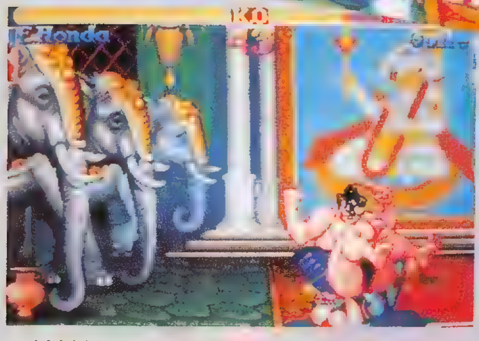

見た目はキック系だけど。パンチボタンで行う。



エドモンド本田 大銀杏投げの秘密

エックスになって大幅にパワーアップした本田。その秘密は、大銀杏投げにある。大銀杏投げを極めて、相撲の強さを知らしめよ。

担当：石井ぜんじ



注目！ 大銀杏投げの秘密

○コマンドに秘密があった

本田の新しい必殺技、大銀杏投げ。この技も春麗の千烈脚と同じく、特殊な性質を持っていることが判明した。

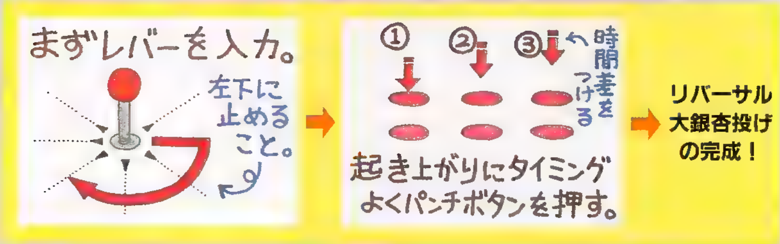
実は大銀杏投げは、右からレバーを時計回りに回すのだが、左までレバーを入れずに左下で止めてボタンを押せば出すことができる。そして、左下にレバーを入れたら、ボタンはいつ押しても構わないのである。これがミソだ。

いったんレバーのコマンドが完成したら、レバーを後に入れたり、バックジャンプしてもOK。レバーを中立や前方向などに入れない限り、いつまでもボタンのみで投げることができる。

○リバーサル大銀杏を狙え！

それでは、この入力方法がどのような利点があるか考えてみよう。

まず、リバーサル大銀杏が狙いやすいということが言える。あらかじめレバーを入力しておけばタイミングがとりやすいし、失敗しても下ガードしたままなので問題ない。



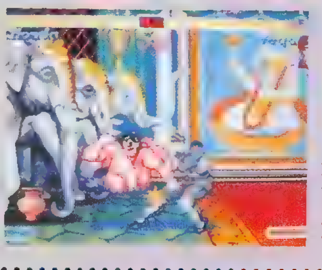
特に起き上がりの場合は、パンチボタン3つを少しずつずらして押せば、まずリバーサルになる。普通の投げより、ボタンを離した時にも反応してくれるのが強味だ。

また、ジャンプ攻撃をガードしたあともコマンドは継続されるから、いつでも大銀杏投げが狙える。接近して連続技をガードさせられたときも、連続技が途切れたら大銀杏投げが決まるぞ。間合いに入る敵には、いかなる状況でも大銀杏投げで吸いこみを狙え。

○大銀杏はめもOK

大銀杏投げは、間合いが通常の投げより若干広い。そこで、投げはめが一応狙える。

狙いやすいのは、跳び大蹴りを当ててそのまま着地でかけるか、めくって立ち小パンチからかける方法だ。めくる場合はスモウプレスがいいが、キャラによっては大キックでもめくることができる。この場合も、コマンド入力のタイミングをあまり考えなくてよいので、ザンギエフなどよりはるかにはめやすいはずだ。


百貫落としやジャンプ小パンチからも大銀杏投げが狙える。恐怖！

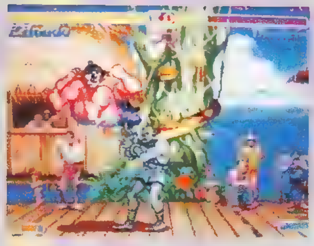
そうはいっても、大銀杏投げを決めると間合いは離れてしまうし、読まれれば抜けられる技を各キャラ持っている。

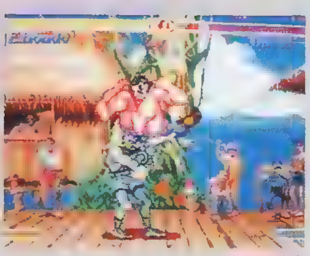
そこで、次は大銀杏投げからのバリエーションを考えてみよう。

○一発当ててピヨらせろ

大銀杏投げは、とても気絶ダメージの大きい必殺技である。そこで、決めたあと必殺技や大の攻撃を当てれば、まず気絶してくれる。

そこで、大銀杏投げのあとに考えられるバリエーションは、まずスーパー百貫だ。大で出せばめくりになるので、うっかりくらえば気絶してくれる。さらにこれにめくりにならない中の百貫を混ぜると、いっそう効果的だ。めくりを予測して前に歩いてしまうと、もう右か左かガード方向はわからない。


これが大銀杏投げのあとの大スーパー百貫。


こっちは中のスーパー百貫。めくっていない。

無敵技でスーパー百貫を強引に返そうという相手には、ちょっと待って大の頭突きがいい。昇龍拳の降りぎわなどに当たればなかなかグー。

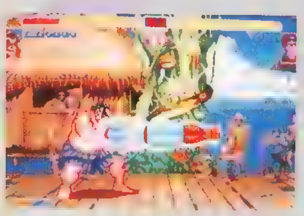
さらに、ピヨりを恐れてじっとしている相手には歩いてつかんだり、一歩歩いて払い蹴りや出足払いで足元を狙うこともできる。もちろん、大の百裂張り手を重ねるのも実に使える組み合わせだ。


昇龍拳をむやみに撃つやつにはゴツン！とね。

なんといっても、大銀杏投げをくらったあとミスが許されないのが大きなプレッシャーとなる。

やられた相手は納得いかなくても、本田の決め手は大銀杏投げだ。一瞬の油断も見逃さない本田となって、対戦相手に脅威を与えよう。

弱くなったところもあるんです


小のスーパ頭突きは、無敵時間が短くなり、小サイコを返しにくくなった。対空技として過信するな！

攻略の糸口はここだ

スーパーコンボ対応策

しだいにあきらかになってきたスーパーコンボ対応策。とくに相手のやられ判定はどこなのか理解しよう。

監修：石井ぜんじ　攻略・文：がっちん　協力：GED

相手を調子に乗せないために

やはりエックスの最大の見せどころといえばスーパーコンボだろう。相手のスキをついてスーパーコンボを決めたり、逆転勝ちしたときの喜びは計りしれない。

しかし、世の中にはその反対のことも存在する。そう、相手にスーパーコンボをたたき込まれ負けるときだ。

エックスから追加された技だけに、まだまだ返し方がよくわからない部分があると思う。くらってしまうとかなりのダメージを覚悟する必要もある。だが、細かく調べてみれば意外な弱点もみえてくるものだ。

せいぜい1ラウンドに1回か、多くても2回ほどしか使えない代物だけに、スーパーコンボを防いだときのうれしさは、また違う喜びもあるのではないだろうか。

それだけではなく、対処法を知っているのとそうでないのとでは、対戦プレイでの勝率に大きく関わってくるというもの。さあ、これでスーパーコンボもこわくないぞ。

VSリュウ

リュウの真空波動拳は、こちらの飛び道具を貫通してくるというのはもう知っているだろう。ただでさえ速い波動拳に、かなりのプレッシャーを受けているところへ真空波動拳まで飛んでくる。これはかなりきついものがある。

ガードした場合でも、普通の波動拳と違って、リュウのほうがかなり早く体勢を整えられるため、押されっぱなしの状態が続く場合も少なくない。

特に、相手の波動拳をガードしたあとに、こちらもすぐに飛び道具を撃ちたくなるが、じつはこの状況で真空波動拳とかち合うと非常にヤバイ場合が多い。たとえソニックブームであってもだ。相手との距離が近いときは撃つのを考えてからにしよう。

だが、真空波動拳といえどもしょせんは波動拳である。



波動拳と同じ返し方でもちろんOK。技をだしたあとのスキは波動拳と同じ。そこを狙っていくのである。

そんな簡単にいくはずがないと思われがちだが、意外な事実が判明した。スーパーコンボの技であることを知らせる体が光るときがあるだろう。そのあいだにレバーを斜め前にいれておけば、リュウに一撃を浴びせることのできるキャラが大勢いるのだ。

表をみて一目瞭然だとおもうが、ガイルとベガ以外のキャラでできる。あてる技は、ふつうの波動拳を跳んだときに連続攻撃はできないけれど、1発だけならあてられる。という状況とまったく同じ技でいい。

注意する点としては、跳ぶ間合いが超重要だということ。

光ってから間に合う状況

キャラ名	距離	ジャンプ攻撃
リュウ・ケン	中間	大キック
E・本田	遠	中キック
春麗	近	乗っかり
ブランカ	中間	中キック
ザンギエフ	遠	大パンチ
ダルシム	遠	ゆるドリ
ガイル	×	なし
バイソン	遠	大キック
バルログ	近	大キック
サガット	遠	大キック
ベガ	×	なし
T・ホーク	中間	大パンチ
キャミィ	近	中パンチ
フェイロン	中間	中キック
ディージェイ	中間	中キック

ほとんどが、これによって成功するかどうかがきまってくる。ジャンプの素早い春麗やバルログなどは近くてもかまわないが、ザンギエフやバイソンはジャンプが遅く当たり判定が大きいので、ある程度距離がないとできないということ。



ちゃんと間に合うよ。



ザンギエフはこのくらいの距離がよ

また、E・本田やキャミィなどは技をだすタイミングもシビアだということ。しかし、いままではおもわずガードしていた（手堅く？）状況がほとんどであったと思うので、これからは跳ぶにしても垂直ジャンプではなく、積極的に前へ跳んでみることを勧める。意外な反撃を受けないことに気づくはずだ。

VSケン

エックスになって昇龍拳の弱体化が目立っているケン。あの無敵の昇龍拳が相打ちになってしまうとは、ストリートファイター（ストIIの前、しかもアップライトのみ）を思いだしてしまう。

細かいことをいえばリュウも弱くなっているのだが、昇龍裂破は本物印の完全無敵。しかもスキが少ないときている。

ここは安全に、ケンの下降中に反撃しておくべきであろう。着地を投げようとして逆にケンの膝げりをもらってしまうのはありがちな話。空中投げのできるキャラであれば狙っていこう。

VSE・本田

E・本田の鬼無双は、スーパー頭突きの感覚で返し技を行ってもよい。

昇龍拳やサマーソルトなどの無敵技はもちろん、ジャブ連打やザンギエフのダブルラリアットも、しっかり引きつければちゃんととめることができる。



判定自体は頭突きと同じ。

ただし、歩き鬼無双（レバー先行入力でボタンを押せばいつでも出る状態にしておくやつ）ができるようになったいまとなっては、こちらが飛び道具を撃つのを狙ってくるだろう。また、起き上がりは一瞬だけ無敵なので注意すること。

VS春麗

千裂脚は、立ち小キック－立ち小キック－百裂キックと凄まじいスピードで向かってくるので返しにくい技ではあるが、じつは、はじめの立ち小キックの技がでてしまえば無敵部分は終わっているので、間合いさえとっていれば意外と返せるものでもある。

垂直orバックジャンプを駆使して、最後の百裂キックのところでジャンプ攻撃を当てるというのが、一応理想ではあるが現実は厳しいものがある。

やはり春麗も歩き千裂脚を体得しているので、十分な間合いがとれないというのが本当のところである。さらに、ヨガファイヤーやタイガーショットは特に抜けて来やすいので注意。


ヨガファイヤーは特に危険だ。

ほかに、サンギエフなどの跳び蹴りの強いキャラは逃げ蹴りという手段も有効。

VSダルシム

ヨガインフェルノといえば、炎がでているのをじっと耐えるしかなさそうだが、実際もそのほうが無難は無難である。ヨガフレイムより出るのが速く、攻撃判定が大きい。炎の終りのところをジャンプ攻撃するのはあまりにも難しすぎる。

しかし、タイミング的には大ヨガフレイムと同じ時間で戻りスキも一緒である。結局は経験を積む必要があるけれど、飛び道具なしは突進系の技で反撃するのが易しい方法だろう。


タイミングさえわかればけっこう簡単。


キャミィなどは中に入ることができる。ちなみに前に走っていないと燃えてしまう。

ちなみにヨガインフェルノは、炎が消えかかるまで無敵が続いていそうだが、炎の攻撃判定がでてしまえば無敵時間は終了している。逆に無敵時間の長いスーパーコンボであれば、おもいきって炎の中に跳びこんでいこう。

VSガイル

ダブルサマーソルトは、実際に対戦で直面してみると、異様にスキがないように感じてしまうが、スキ自体はサマーソルトと同じである。スーパーコンボにかぎってスキが少ないというのは、ケンの昇龍裂破ぐらいではないだろうか。

ただ、ダブルサマーソルトの技自体がこちらがガードすることが多く、しかも相手はスーパーコンボなのだから、大技を叩き込んでやれという欲もあるが、もう一度サマーソルトをくらうケースも少なくない。ここは、ふつうのサマーソルトのつもりで返すべきであろう。

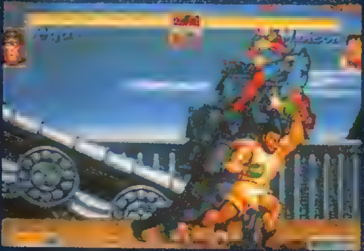
VSバイソン

あの、恐怖のクレイジーバッファローでさえ無敵の部分は、1回目のダッシュストレートのところのみである。

しかし、そうはわかっていても簡単に返せるものでもない。ただし、ガード最中でもアッパーに変えてくれれば、昇龍拳などの無敵技なら返せる場合がある。

対春麗の千裂脚対策に似ていて、逃げ蹴りでとりあえずは返せる。垂直ジャンプもまあいいかもしれないが、反応するのが難しいうえに、バイソンが途中でアッパーに変えてきた場合は負けてしまうのでおススメできない。

いずれにしても、かなり返すのはつらいスーパーコンボではある。


アッパーに変えられると空中ではつらい。

VSサガット

タイガージェノサイドは、タイガーニーの部分では返すことはできないので、結論から言うとアッパーカットの下降中に反撃するのが無難。

ケンの昇龍裂破のような、サギまがいのスキのなさではないのでさほど問題はないはず。落ち着いて返すこと。

最後のアッパーカットの部分は高さこそ大ではあるが、前方向にはまったくといっていいほど伸びがないので、光ったときに距離が空いていれば逃げ蹴りでアッパーカットをつぶせることも覚えておこう。

VSベガ

突進系のスーパーコンボの中では、屈指の強さを誇るニープレスナイトメア。この技こそは完全無敵とおもわれていたがこれも違う。

2度ダブルニープレスを行うわけだが、無敵部分は4回の攻撃判定のうちの2回目まででしかないのである。

つまりは、光ってからでも垂直ジャンプ攻撃でとめることはできる。しかしここでネックになってくるのが、ある程度の距離が必要ということ。

目は、中のダブルニープレスと同じ距離を移動してくるので、ほぼ画面端同士の状態でないと見てからでは返しにくいだろう。


このくらいの距離があればの話だが…。


先読みバックジャンプでこの状態になっていればいいのにねえ。

VSディージェイ

ディージェイのソバットカーニバルは無敵部分が少なく、1発目の足を伸ばしたところまでである。この技に限っては距離が近い場合でも、垂直orバックジャンプでも間に合うことが多いので、多少強引にでも返し技を試みてみよう。

また、ガードし始めた距離によっては、3、4発目に反撃できるのであきらめないこと。ため技の場合は難しいが昇龍拳などのコマンド技であれば常に入力してチャンスをうかがおう。


1発目がこのくらいなら、


4発目の前で返せる。

VSフェイロン

烈火真拳は最後の攻撃判定がでるまで無敵であることがわかった。さすがにこれでは逃げるかガードするしか方法がなく反撃のしようがない。

ならばガードしたあとはどうだろうか。じつは5発目をガードしたあとの返し技が、全キャラを通してまだ見つかっていないのだ。これではうかつに手足をだしてしまったら、逆にカウンターをくらってしまうことになりかねない。注意しよう。



ブランカのローリングでもダメか。5発目を深くめり込んでガードできれば返せるかも。

しかし、なにもできないわけではない。烈火真拳の技自体、小の烈火拳×3の距離しか移動して来ないので、逃げることはそれほど難しくはない。

また、ガードしたあとでも、最後の5発目がスカるという場合が少なくないので、チャンスはあるぞ。

VSキャミィ

スピンドライブスマッシャーは、スパイラルアローの部分が無敵状態で、そのあとのキャノンスパイクは、まあ普通のキャノンスパイクだと思ってくれればいい。

対応策としては、タイガージェノサイドと同じく、キャノンスパイク後の返し技でやれば問題はない。バックジャンプして当たらないようにしよう。

VSブランカ

ブランカのグランドシェイプローリングは、普通のローリングアタックと比べると、高さ、あたり判定、ガードしたあとの跳ね返り方など、かなり違うというか、もう別ものなので表にまとめてみた。

特に画面端でガードしたときの、反撃できる条件などは特殊である。表に載っているガードを自分がしてしまうとすべての返し技がガードされる。たとえケンのリバーサル昇龍拳でもダメなので注意しよう。○印は別に影響はない。

ほかに補足を入れておくと、ガードする前に通常技で返す場合（しゃがみ小パンチ系）は、目押しが必要なのでディージェイとザンギエフ以外はできればやめたほうがいいだろう。また飛び道具でもとめられるが、エアスラッシャーとソニックブームはダメ。

最後に重要だが、ガードするときは立ちガードにすること。立ちガードなら入る技も、しゃがみガードだと入らない場合が結構あるため。



このあとは返せるはずなのだが……。



画面端だと話が別。

グランドシェイプローリング対応表

キャラ名	ガード	有効な技	端でガード
リュウ	前	波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚で逃げられる	立ち
	後	正拳突き、竜巻旋風脚、真空波動拳	
ケン	前	波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚で逃げられる	立ち
	後	正拳突き、波動拳、立ち大キック（レバー入れ）、昇龍裂破	
E・本田	前	百裂張り手（相打ち）、スーパー百貫落としで逃げる	○
	後	百裂（大）、頭突き（大）、オカマキック	
春麗	前	百裂キック、気功拳、天昇脚	両方
	後	オーラパンチ、元キック、百裂キック、気功拳、千裂脚	
ブランカ	前	立ち小キック（目押し）	○
	後	ローリング、のび～るパンチ、寝起きパンチ	
ザンギエフ	前	地獄突き、ボディプレス	○
	後	立ち中キック、大足払い（端のみ）	
ダルシム	前	ドリルキック、ドリル頭突きで逃げる	○
	後	立ち大パンチ、大スライディング、ヨガインフェルノ	
ガイル	前	サマーソルト	○
	後	サマーソルト、裏拳、大ストレート、ダブルサマーソルト	
バイソン	前	しゃがみ中パン（相打ち）、バッファローヘッドバットで逃げ	両方
	後	しゃがみ中パンCG・ストレート、クレイジーバッファロー	
バルログ	前	スカーレットテラー	○
	後	しゃがみ大パンチ、スライディング	
サガット	前	アッパーカット	○
	後	アパカ、タイガーニー（中or大）、タイガージェノサイド	
ベガ	前	サイコ（抜ける）、ナイトメア（早め、遅いと抜ける）	○
	後	サイコ、ダブルニー、ホバーキック、ニープレスナイトメア	
T・ホーク	前	トマホークバスター、レバー入れ小パンチ（相打ち）	○
	後	トマホークバスター、立ち大キック	
キャミィ	前	キャノンS、小スパイラル、スピンドライブスマッシャー	立ち
	後	立ち大パンチ、キャノンS、スパイラル、S.D.S	
フェイロン	前	立ち大パンチ・しゃがみ大パンチ（共に早め）、熾炎脚	○
	後	烈火拳、小熾炎脚、烈火真拳	
ディージェイ	前	しゃがみ小パンチ、ジャックナイフマキシマムで逃げる	両方
	後	スライディング、ローリングソバット、ソバットカーニバル	

※ガード後に返すほうが安全なので、削り殺されそうなとき以外はガード前に直接返すのはデンジャラ～ス
※CG・ストレートはキャンセルダッシュグランドストレート
※S.D.Sはスピンドライブスマッシャー

やっぱり怖いスーパーコンボ

今回は、どちらかというと「スーパーコンボの無敵部分はここまでだ—」的な内容になってしまったがどうだっただろうか。これからも時間をかけて対策を練っていくつもりなので、機会があったら紹介していこう。

頭上注意！反応が大事

イズナ・バルセロナ スカイハイクロー 対策講座

お子様ヒョーバルに負けるわけにはいかない！キャラ別に適切な返し技をピックアップ。

担当：Scho小杉　珈琲FREAK！

スピードアップで見切りにくくなったイズナ、バルセロナ。特に今回、ローリングイズナというスーパーコンボもある。もう一度あらためてイズナ、バルセロナ対策を講じてみよう。

▼イズナを知れ

スピード、投げ間合い、空中制動がイズナのイヤな点。

投げ間合いはデータ上はせまいが、相手が地上にいても空中にいても、全方向に対して投げ可能な点、そして、スピードが速く一気に近づける点でそれ以上に広く感じる。

また、背面にまわられた時に地上技を早めに出すと振り向かないうちに技が出、引きつけると技が出る前に投げられる。

これに対する一つの手として画面端を背負う手がある。背面をとられることはなくなるし、こちら側の壁でターンしようと跳んできたところへ、昇り技、空中投げ等で返すこともできる。リュウ、ケン、サガット、キャミィなど、斜め上方に強いコマンド技を持つキャラならバルログ側の壁ターンのイズナ・バルセロナ、スカイハイも封じることができる。


壁ターンする前に返すのがベスト。

オールマイティな返し技として昇りのジャンプ技があるが、反応も技も早めに。出しておいた技にバルログが勝手に突っこんでくるようなかんじで使っていこう。

▼スカイハイ対策

反応さえできれば壁ターン前あるいはターン直後に昇り技で落とせる。これならイズナ・バルセロナとうまく使い分けられても全部返せるのだが、そうそう反応はできない。

反応が多少遅れた場合、リュウ、ケン、ガイルなど昇り技が早いキャラは逃げ蹴りなどで返せるが、それ以外のキャラは前述の画面端で迎撃か、しゃがみガードして待ち、空振りしたところへの反撃ぐらいしか確実な手はない。


とはいえ爪を早めに伸ばされると負ける。


あのしゃがみ中パンチも負ける！おそるべし。

●リュウ・ケン
基本的にはジャンプ大キック。ジャンプ大パンチも可。

昇龍拳でもいいが、頼り過ぎると痛い目に遭う。

●ガイル
基本的にはジャンプ大キック、ジャンプ大パンチでもいい。溜まっているのならサマーソルトキック。

後ろに判定が出来たので裏側にまわられても強い。


このとおり、後方にも攻撃可能。溜まっていればコレ。

●春麗
基本的にはジャンプ中キック。ジャンプ中パンチも使える。また画面端なら垂直ジャンプ大キックが有効。

●ブランカ
基本的にはバーチカルローリング。溜まっていなければジャンプ中パンチや逃げジャンプ大キックなどが有効。電撃は簡単に吸われてしまう。

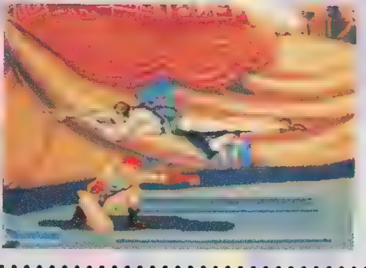
●ザンギエフ
立ち小パンチ、ラリアット、ジャンプ頭突き、前進頭突きと種類は豊富だがつらい。狙うなら一発ピヨリの頭突き。露骨に爪の先を当てに来たときはバニシングフラットで。

●ダルシム
壁ターンしに行くところでいっしょにジャンプして大キック。かなりの反応が必要。ヨガチョップ（レバー後ろ小パンチ）が一番使えるかも。


反応できりゃあ、これが一番なんだけど。

●E・本田
基本的にはスーパー頭突き。引きつけて出したり、逃げに使ったりできる。溜まっていなければ立ち大パンチや逃げ大キックが使える。

●キャミィ
大キャノンでもいいが、昇りの中キックが一番確実。うまくすると空中投げにもなる。スカイハイは、しゃがみ中パンチですべて返すか、すかすことができる。


小さい！キャミィにスカイハイは無意味。

●T・ホーク
早め早めの大トマホーク。あるいは逃げジャンプ小パンチ。スカイハイが空振りしたらタイフーンで吸おう。

●フェイロン
昇りの大キックか中パンチがかなり強い。


空振りに反撃を入れるのが一番安全な手ではある。

●ディージェイ
基本的にはジャンプ中パンチ。ジャンプ大キックやジャンプ小キックも可。また地上では立ち中パンチが使える。

●M・バイソン
たまっていればバッファローが確実。あるいは画面端などで背面にまわられないように、しゃがみ大パンチ。

●バルログ
基本的には垂直ジャンプ中キック。地上技ではしゃがみ大パンチが有効。また、ショートバックスラッシュですかして投げることもできる。

●サガット
超早めの大or中アッパーカット。相手が壁ターンする前に反応するのがベスト。背面にまわらなければ、上タイガーも効果的。


しゃがみ大爪は早めに出しておく。

●ベガ
昇り、逃げの小パンチが一番確実。壁ターンする前に反応できればジャンプ大キックも使える。

ほかにもこんな返しがあるぜ、とか、バルログ使いなんだけどどんな技で返されたって人はぜひ、ご一報を。

跳ばせて落とそう

対CPU戦 ピックアップ攻略

vs T・ホーク

完全対応型のT・ホーク。大足払いとコンドルダイブにもくれぐれも注意すべし。

担当：K・K雪風

▼コンピュータ ▼T・ホークの特性 ▼落ち着きモードと暴れん坊モード

コンピュータのT・ホークが強いという印象を受けるのは、コンドルダイブの使い方がうまいのと、トマホークバスターがあるため跳び込めない、という2つのことからきているのだろう。だが大丈夫。格闘ゲームの黄金律である「跳ばせて落とす」パターンが十分通用する。

T・ホークの性質は、前半は落ち着いてこちらの攻撃に大足払いなどを合わせせようとしてくるが、後半になるとコンドルダイブや大トマホークをやたらに出してくるようになる。こうなると楽なので、いかに前半（体力やタイムの多いうち）を乗り切るかが重要だ。

▼基本は跳ばせて落とす ▼跳ばせる技と ▼返す技を選べ!!

●リュウ、ケン

中足払いで跳ばせて昇龍で迎撃しよう。



起き上がりに重ねると当たる。この後よく跳んでくる。

ケンならば新技の大キックの先を起き上がりに重ねると必ずくらってくれる。

腕に自信があるならば、立ち中キックで大足払いを誘い、昇龍拳を当ててもよい。

●E・本田

立ち中パンチで大足払いを誘って大のスーパー頭突き。コンドルダイブがきたらガードしてスーパー頭突きだ。

●春麗

立ち中キックで大足払いを誘って投げにいく。2回転目がきた後に投げる。見てからではなく、ある程度先読み気味に前進しよう。

また、百裂脚に誘われてコンドルダイブがくるので天昇脚で返してもいい。百裂はすぐ止められる大がいいだろう。



立ち中で大足払いをすかし…、



急いで投げにいく。

●ザンギエフ

立ち中キックで押していく。そのうちコンドルダイブがくるのでWラリアットで返す。実はこれが結構難しい。

一度倒したら立ち小キックからのスクリュー。メキシカンタイフーンで反撃されないよう、ギリギリの間合いで行おう。

●ブランカ

E・本田とほぼ同じ。ただし、大足払いを誘う技は立ち小パンチだ。

●ダルシム

間合いをとってヨガファイヤーで跳ばせて大キックなどで迎撃しよう。コンドルダイブがきても、ガード後に大キックが入る（レバーに注意）。

近くに寄られてしまったら、昇り大キックすかし投げで間合いを離そう。



昇り大キックを空振りし…、



投げる。間合いを離したらヨガファイヤー→大キックで。

●ガイル

しゃがみジャブ、もしくは中足払いで跳ばせてサマーで問題なし。サマーの後は、ソニック＋大足払いでダメージを与えよう（ソニック＋大足を同時に当てる。5／15号参照）。

●バイソン

しゃがみジャブで跳ばせてバッファローヘッドで返す。

●バルログ

しゃがみ中ヅメで跳ばせてスカーレットテラー。

背中側の壁に跳んでバルセロナのみでも楽に勝てる。この場合爪の先を当てること。



バルセロナのみでいい相手が多いバル。ホークとて例外ではない。

●サガット

遠めで立ち大パンチを出す。大足払いをよく空振りするが、そのうちトマホークやコンドルがくるので反撃。コンドルはガード後大タイガーニー。大パンチをくらってくれることもけっこうある。

●ベガ

立ち中キックで大足払いを誘ってダブルニーを当てる。跳ばれたら素直にガードし、もしコンドルダイブならガード後にダブルニーかサイコだ。

●キャミィ

歩いてきたところにいきなりキャノンスパイク。ガードされたらすぐ次を出せば当たるはずだ。転ばせたら、起き上がってからキャノンを出し同じようにする。キャノンはすべて小で。

●T・ホーク

しゃがみ小パンチ連打で跳ばせてトマホークで返す。向こうが勝手にトマホークを空振りすることもあるので何かしら入れよう。

●フェイロン

歩いてきたところにしゃがみ大パンチを出すだけ。先がギリギリ当たるくらいで出そう。空振りは×。



これを出すだけ。トマホークをすかすこともあるのだ。

●ディージェイ

しゃがみ中パンチで跳ばせジャックナイフで迎撃。下手に攻めようとするとあっという間にやられてしまうぞ。

にっくきディージェイを倒せ!
CPU戦 ピックアップ攻略 VS ディージェイ

しゃがみ中パンチで跳ばせて
落とすパターンで楽勝なのだ。

担当：松っちゃん

アルゴリズム

体力が多く、かつタイムがある時はジャンプを中心に攻撃してくる。ジャンプ大キックやスライディングが主な攻撃方法だ。

体力が少なくなったり、タイムが70～50秒ぐらいになるとケズリモードになる。エアスラッシャーを連発してくるのだ。ほかには、ダブルローリングソバットや、投げを使ってくるぞ。

CPUディージェイと闘う時に最も気をつけないといけないものは、めくりジャンプ中キック攻撃である。このめくり攻撃から投げてきたり、ダブルローリングソバットをしてきたり、立ち小キックエアスラッシャーなど多彩な攻撃をしかけてくるのだ。これらの攻撃をくらってしまうと超大ダメージを受けてしまうぞ。

基本その1 前半なので楽勝さ！

まず、とにかく転ばす。ディージェイが前半に出現したならほとんどの攻撃をくらってくれるので楽に転ばせるだろう。

そうしたらディージェイの起き上がりに中足払いを重ね、連続技を決める。詳しくは、表①を見てくれ。

T・ホークだけは、足払いにキャンセルがかからないため連続技は入らない。ブランカは相手の倒れない連続技なので、転ばすところからやり直す必要があるぞ。

基本その1が通用するのは、1人目～3人目にでてきた時のみ。4人目以降にでてきた時は次に説明する基本その2を使うのだ。


しゃがみ中パンチで跳ばせて、


しゃがみ中キックから連続技。


とにかく転ばせて、

基本その2 跳ばせて落とす

ディージェイは、しゃがみ中パンチで牽制すると前ジャンプ大キックする性質がある。このことを利用して、跳ばせて落とす基本パターンその2にもっていくのだ。どのように落とすかは表②にまとめたぞ。

しゃがみ中パンチを出した時にスライディングがきた時は、中パンチをだすタイミングがよければつぶせる。でも、エアスラッシャーをだされた時はガードするしかないのだ。

表②の補足を入れると、春麗の天昇脚は大を使うより小を使った時のほうが落としやすい。ガイルは、しゃがみ中パンチよりしゃがみ小パンチのほうが反応がいいぞ。バイソンは、バッファローヘッドバットで落とした後にダッシュグランドストレート（DGS）がよく入る。

この表②にないキャラは次のその他で攻略するよーん。


ジャンプすかし投げ。


昇龍拳で落とす。

その他のパターン

ザンギエフは、端までさがって立ちスクリューを決めて、あとはスクリューハメに持っていくだけ。

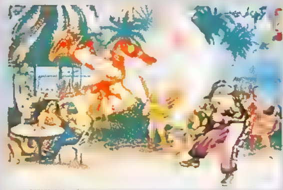
ダルシムは、ジャンプ大キックを空振りして投げるすかし投げが決まる。なぜかジャンプ大キックを出すとディージェイは動きが止まってしまうのだ。

T・ホークは、立ち中パンチをだすだけで勝てるぞ。ザンギと同じパターンのタイフーンハメでもいいので好きなパターンを選んでほしい。

格好よく決めろ!!

リュウ、ケン、ガイルなどで有効なパターンがあるので紹介しよう。

転ばすところまでは基本1、2と同じ。転ばしたあとに、垂直大、中パンチから3段攻撃を決めるのだ。格好いいし、入るとピヨるのでぜひ決めてほしいぞ。垂直から3段ができるキャラは全キャラできる。


中パンチサマーで見事3段。


ジャンプ中パンチを当てて、

〈表②どの技で落とす？〉

リュウ・ケン	昇龍拳
E・本田	スーパー頭突き
ブランカ	ローリング
春麗	天昇脚
ガイル	サマーソルト
バイソン	バッファローヘッドバット
バルログ	スカーレットテラー
サガット	タイガーアッパーカット
ベガ	小サイコ（サイコテイル）
ディージェイ	ジャックナイフマキシマム
キャミィ	キャノンスパイク
フェイロン	熾炎脚

〈表①起き上がりに決まる連続技〉

リュウ・ケン	中足払い昇龍拳
E・本田	しゃがみ小キックスーパー頭突き
ブランカ	中足払いバーチカル
ザンギエフ	中足払いダブルラリアット
ダルシム	スラストヨガファイヤー
春麗	中足払い天昇脚
ガイル	中足払いしゃがみ中パンチサマー
バイソン	中足払いしゃがみ中パンチDGS
バルログ	中足払いスカーレットテラー
サガット	中足払いタイガーニー
ベガ	中足払いダブルニー
ディージェイ	小足払いジャックナイフ
キャミィ	中足払いスパイラルアロー
フェイロン	小足払いアッパー烈火拳
T・ホーク	小足払いタイフーン

修業を積んだナルシスト大いに強くなる
対CPU戦ピックアップ攻略 vs バルログ

たった一つの新技でこれほど苦戦するとは…。しかしこれを読めば、今日から君はバルキラーだ。

担当：赤レンジャーともいうK-TAN

▼コンピュータ ▼バルログの特性 ▼お爪ザックザックに ▼スカーレットテラー

これはCPU全体に言えるのだが、タイム・体力があるときないとき、つまり前半後半で闘い方が変わってくる。

バルログは前半は爪を生かしたリーチの長い立ち中・大パンチ、または跳び込んでしゃがみ中爪を連発で出してき、後半に差し掛かると跳び越し着地スライディング、ローリングクリスタル、連続してのスライディングなどのモードに切り換わってくる。

忘れてならないことの一つに、起き上がりに跳び込むとスカーレットテラーがまっているということだろう。


これがなきゃあね〜〜。

▼▼基本はなが〜〜〜い お腕をブッ飛ばす!

前半では、長いリーチの立ち中パンチが狙い目だ。一度この爪を出すと、3回連続で当てにくるので、一瞬でも無敵技をもっているキャラは、この腕を狙っていくといいだろう。

後半にしてくるスライディングはガードをしてから投げるか、連続技をたたき込む。ローリングクリスタルは早めに足払いをおいてもよい。


これを狙っていこう。

●リュウ、ケン

スタート開始直後に小波動拳を出すと、ほとんどの確率でバックジャンプガードをしてくれる。そうしたら、もう一回波動拳を撃って跳ばせて、着地に大足払いの繰り返しで大丈夫だ。立ち中爪に昇龍拳を合わせてもいいぞ。

立ち中爪や大爪には、確実に反応できるようにしよう。

●E・本田

百貫落としでバック転を誘い、着地でさば折りを繰り返す。こっちのほうがパワーがあるので、テラーなど気にせずにいこう。意外とラクに倒すことができるぞ。


これでさば折りだ。

●春麗

ジャンプ小キックから大キックレバー斜め入れの背中げり。3回目ぐらいで転んでくれる。起き上がり以外に気功拳を撃つのはひかえよう。

●ザンギエフ

待って転ばすことを考える。跳んできたらWラリアットや頭突きで落とすのが基本。ピヨれば連続でたたみ込めるが、転んだだけの場合、空ジャンプなどでバック転を誘って着地をスクリューや投げなどで体力を減らしていく。大足払いでラッシュをかけることも可能だ。大スラ待ちスクリューを狙うのもよい。跳び込みをテラーで返されることがあるが、これは仕方がない。いずれにしろつらい闘いになるだろう。のばしてくる腕に、Wラリアットを合わせられるようにしておくことも大切だ。


確実に落としていこう。

●ブランカ

ジャンプ小パンチからの噛み付きでよい。たまに来るテラーさえ気をつければ、ラクに勝てるはずだ。

●ダルシム

昇り大キックすかし着地投げや、中スラをすると跳びこしてくるので、これをくぐってせっかんや投げを決める。

●ガイル

ソニックくぐり投げが有効。ヤツのジャンプをしゃがみ大パンチやサマーで遊んでみるのもいいぞ。スラストの練習をしてみては?ソバットにならないようにくれぐれも注意してね。

●バイソン

D・G・Sを出すと跳び越そうとするので、それをくぐってつかむ。中足払いでジャンプを誘い、これをしゃがみ大パンチで返して（タイミングが悪いと一方的にけりをくらう）、着地にD・G・Sを重ねる。

端に追い込んだらしゃがみ中パンチ連打でバック転を誘い、それをつかむという方法もある。

●バルログ

ジャンプをテラーやスライディングなどで返し、起き上がりにバルセロナを重ねる。間をおかずに連続してだすのがコツだ。スライディングをすると跳び越そうとするので、それをくぐって投げることもできるが、投げ返しには注意。


意外と簡単だ。


このあと、すぐにバルセロナだ。

●サガット

小タイガーショットで跳ばせて足払いのパターンにはまってくれる。対空に立ち大げりやアパカを引きつけて出す練習をするのもいいだろう。タイガーショットが、タイガーニーにならないようにね。

●ベガ

ヘッドプレスでバック転を誘って投げる。立ちげりでおしていくことも可能。

起き上がりにホバーキックをすると（重ねないようにする）跳び越すので、それをくぐって投げというのもあるが、タイミングが重要。無難にいくなら、やはりヘッドプレスだろう。

●キャミィ

立ち中爪にキャノンスパイクを合わせ、転んだら起き上がりにキャノンを出すとくらってくれることが多いので有効。ガードされてもすぐにキャノンだ。テラーを恐れずにいこう。

●T・ホーク

キャミィ同様立ち中爪にトマホークバスターを当てて転ばし、端に追いこんだらトマホークを連発して出す。起き上がりに重ねて出してバック転をされたら投げやメキシカンをきめよう。


完全に密着して出すのだぞ。

あとは立ち中爪が出しきる前やローリングに、こちらの立ち中パンチがつかえる。間合いが近ければ（頭上付近）、ちょっとした対空にもなる。コンドルダイブは、バック転などで逃げられた後に反撃をくらいやすいので、連発はひかえよう。

●フェイロン

しゃがみ大パンチのみでいけるぜ。

当てていくようにしないとだめだぞ。

●ディージェイ

少し歩いて間合いを詰め、大スラを出すと跳び越してくる。これをくぐって投げよう。もしくは遠目で大スラを出し、跳び込みをジャックナイフで迎え撃つ。

16人中一番ラクにバルログを倒すことのできるキャラだと思うぞ。

テラーがちょっと曲者だが、転ばしたときに後へいち速く跳び越してしまえば、テラーがすかって投げることができる。感じはめくり気味に。

近寄らせるな!

対CPU戦 ピックアップ攻略 その1 vsザンギエフ

普通に闘おうとするとメチャ強のザンギ。徹底的に弱点をついて「とにかく勝つ」パターンを紹介しよう。

▼コンピュータザンギエフの特性 ▼歩きモードと跳びモード

コンピュータザンギエフは、前半はじりじりと接近しつつこちらの技に大足払いを合わせたり、スクリューで吸おうとしてくる。

後半になると、一定間合いに入ると跳び込んでくるようになる。しかしこれは絶対ではないため、対空技の用意さえしていればいいというわけではない。

跳ばせて落とすパターンを使う場合注意するのはこの点だ。跳ばせるために出した技が戻る前に跳ばれてしまい、対空が間に合わないことがある。よってこういうパターンを使うキャラは、その技を出す間合いに注意。あまりひきつけずに、届かないくらいの間合いで出すようにしよう。

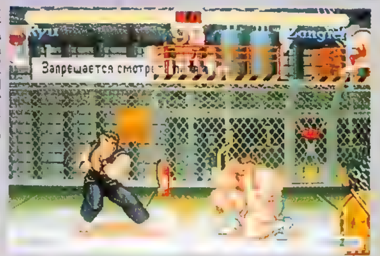
また、パターンが崩れて転ばされたときは、起き上がりに投げを狙えばまず決まる(もちろんザンギエフが近くにいる場合)。

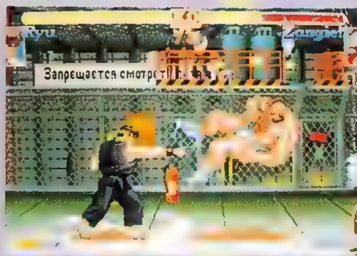
▼基本パターンその1 ▼跳ばせて落とす

大別して二種類ある。通常技で跳ばせるか飛び道具で跳ばせるかだ。キャラ別に見ていくと…。

●リュウ、ケン

歩いてきたら大足払いキャンセル波動拳で動きを止め、以後波動拳で跳ばせて大パンチ(正拳)で迎撃。しゃがみ中パンチで跳ばせて昇龍拳でもよい。B・フラットを出されてもいいよう間合いは広めにとろう。


足払い波動で固めてから…、


波動→正拳が最も楽な方法。

●E・本田

しゃがみ中パンチで跳ばせてスーパー頭突き。スーパー頭突きはひきつけて小で出すか早めに大で出す。

●ブランカ

中足払いで跳ばせてバーチカルローリング。バーチカルは早めに出さないと潰されてしまうぞ。

●ガイル

小のソニックブームで跳ばせて大足払い。間合いが近いとジャンプ大キックに負けてしまうので注意。開始後少し待ち、ザンギエフが下がってからソニックブームだ。転ばせたらすぐに中ソニックを撃って起き上がりに重ね、以後繰り返し。中ソニックを撃つのは間合いを詰めさせないためだ。


大足払いがガードされても大丈夫。落ちついてソニックだ。

●バイソン

しゃがみ中パンチで跳ばせてダッシュアッパー。しゃがみ中パンチを空振りしたら何も考えずにすぐ出すこと。でないと間に合わないぞ。

▼基本パターンその2 ▼単調作業法

ある特定の技を出しているだけというもの。基本的にその技の先がギリギリ当たるくらいがベスト。

●リュウ

中間距離で大竜巻を出す。一回当てたら波動拳を重ねるなりバックジャンプなりで間合いを離そう。


大竜巻を繰り返すだけでもいい。出す間合いは近すぎず、遠すぎず…。

●春麗

しゃがみ大パンチの先を当て続ける。跳ばれたら天昇脚。

●ダルシム

垂直ジャンプの大パンチでOK。間合いがあればヨガファイヤーで跳ばせてしゃがみ大パンチでもいいが、あまり続かない(地上で当たってしまうため)。

●バルログ

しゃがみ中ヅメのみ。あるいは近いほうの壁向かいジャンプからのバルセロナのみでもいい。バルセロナは爪の先を当てること(ほぼ全キャラに対して有効)。

●サガット

春麗同様しゃがみ大パンチのみ。ちなみに上大タイガーを連発すると…。

●ベガ

離れて中ダブルニーだけで勝てる。ガードされたらバックジャンプ。近くで出してしまうとガード後、スクリューでやられてしまうので注意。


正拳はダメだがこれならよい。春麗も同じ。

●キャミィ

中足払いキャンセル大フーリガンで投げまくれる。フーリガンは左下からの入力で出る。投げはキックボタンだぞ。

●ディージェイ

立ち大キックのみ。超楽。


あいかわらずこの手のパターンに弱いザンギ。ピヨリからの回復は激早なので要注意。

●フェイロン

しゃがみ大パンチだけ。楽。

●T・ホーク

立ち大キックだけでいい。

▼ザンギエフは ▼スクリューではめる

ここまで一言も触れていないザンギエフ(を使って)だが、歩いてきたところをスクリューで吸い、以後立ち小キック(ローキック)からのスクリューでOKだ。立ち小はできるだけ遠めでやることに気をつけよう。もし転ばされたら、起き上がりのスクリューを忘れずに。

キャノン!フーリガン!注意予報!
CPU戦
ピックアップ攻略 その3
vs キャミィ

彼女にだって欠点はある。
動きの特性を覚えて
たたみかけるのだ!

担当 決して黄レンジャーではないK-TAN

▼コンピュータ ▼キャミィの特性 ▼中キックとフーリガン ▼がメインだ

攻めてくる者には果敢に挑んでいく彼女なのだが、何もしてこない者に挑む気はないらしい。だいたい攻めていっても端へ追い詰められて、立ち中・しゃがみ中足払いで押され、こちらが反撃しようと出した技にキャノンスパイクを合わせてしまうのが現状だ。飛び道具をもつキャラは、フーリガンに気をつけなければならない。前半は中キックをメインに攻めてきて、後半はスパイラルアローがメインになる。

飛び道具でくる以外のフーリガンは、一回ジャンプしてから来るので、覚えておけば返せるだろう。

▼基本は ▼跳ばせて落とす

跳ばせて落とす基本パターンが使える。無敵技を持つキャラなら、彼女の出す立ち中キックに合わせていこう。これは見切れるはずだ。フーリガンは立ち小パンチ連打でも返せるが、反応できるなら無敵技で返していってもよい。


できるだけ狙っていこう。

中間距離で飛び道具を撃つとフーリガンの餌食になるので要注意だぞ。近距離でもな。


高めなら小パンチ連打。目押しで返せるようにもしておこう。

●リュウ、ケン

まず昇り空中大竜巻で後ろへ離れ、彼女が歩いて来たら中パンチ連射で跳ばせて、昇龍拳やしゃがみ大パンチで落とし、そこから起き上がりに波動拳連発モードにもっていく。これで跳んできたところを足払いで転ばして、起き上がりに再び波動拳を重ねていく。余裕があれば昇龍拳で迎撃しよう。しゃがみ中パンチ・中足払いで、跳ばせて落とすこともできるぞ。


彼女の動きをよく見て撃とう。

●E・本田

前半、しゃがみ小パンチで跳ばせて中頭突きで返していくのだが、近距離だと出した小パンチにキャノンを合わせられたりするので注意が必要。後半は頭突きだけで勝てる。

張り手でガンガンにゴリ押していってもいいぞ。

●春麗

中足払いで跳んできたら、天昇脚で迎え撃つのだが、引きつけがあまいと一方的に蹴りをくらってしまうので、タイミングを体で覚える必要がある。転ばすことができたら起き上がりに気功拳を重ねておこう。後半のスパイラルアローは、引きつけて天昇脚を狙ってみよう。


この引きつけがムズかしい。

●ザンギエフ

中足払いで跳ばせたら、ラリアットや頭突きで落とし、起き上がりにめくりボディプレスから小パンチ×2→スクリューが決まる。ピヨったら、連続技やスーパーコンボの練習をしてみては?

●ブランカ

しゃがみ中足払い連打で彼女のジャンプを誘い、跳んできたらしゃがみ大パンチやバーチカルで返していく。スーパーゲージが溜まっていたら、対空に使っていこう。

●ダルシム

ジャンプ大キックすかし着地投げじゃ。これに飽きたら、闘い方にバリエーションをふやしていこう。

●ガイル

中足払いで跳ばせてサマーソルトで落とすのを基本にしていく。後半にくるスパイラルに注意さえすれば大丈夫のはずだ。

ソニックを撃って、跳び越されたら、大足払いで転ばす方法もある。

●バイソン

しゃがみ中キックでジャンプを誘い、跳び込みをしゃがみ大パンチで返したら、彼女の着地にD・G・Sを重ねていく。あとはスパイラルにさえ気をつければOKだ。


これは着地に出したところ。

●バルログ

バルセロナのみで大丈夫。イズナだとゲージが溜まらないので、バルセロナで溜めてローリングイズナを華麗に決めよう。バルセロナがヒットしたら、すぐにクロスではない壁向かいジャンプをするのがよい。

●サガット

しゃがみ中足払いや下タイガーショットで跳ばせて、着地に足払いで転ばし、起き上がりに下タイガーショットを重ねていく。アパカや立ち大キックで返してもいいぞ。

●ベガ

前半はしゃがみ中パンチなどのフェイントでジャンプを誘い、跳んできたら昇り中パンチでの空中3段を狙っていく。後半スパイラルアローをガードしたらサイコで燃やす。

立ち蹴りで押していくのもいいが、キャノンにはくれぐれも注意しよう。

●キャミィ

まずしゃがみ中パンチや足払いで跳ばしてキャノンで落とし、起き上がりに密着してキャノンを連発して出す。ガードされても2回目のキャノンをほとんどくらってくれるぞ。一回目のコマンド入力が遅すぎると、逆にキャノンで返されるのでよく見切るのだぞ。後は、起き上がりに中足払いを重ね、そこからフーリガンを狙っていってもよいぞ。

●T・ホーク

立ち・しゃがみ中パンチ(キック)で跳ばせ、トマホークバスターで迎撃する。立ち大キックをすかすと足払いをくらうので注意すること。

跳び込みをわざと前に出て、高めの位置でくらうかガードをして、メキシカンを決めるのも手だ。


立ち大キックは出さないほうがいい。


こんな感じでいこう。

●フェイロン

しゃがみ中・大パンチをなるべく当てるようにしていくと跳んできてくれるので、それを熾炎脚で落としていく。

●ディージェイ

しゃがみ小パンチで跳び込みを誘い、ジャックナイフで返していく。後半はエアスラッシャーで跳ばせて立ち中パンチで落とすというのもあるが、フーリガンに注意しよう。



ワールドヒーローズ2JET

対CPU攻略、ゼウス編

ゼウスを倒せ!

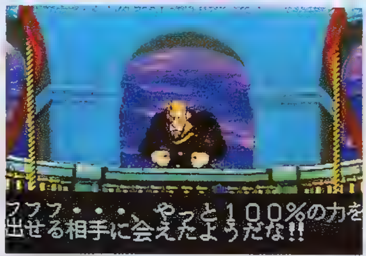
ついに出てきた黒幕、ゼウス!
全キャラでゼウスを屠ってやろう!

担当：MOMO

ワールドヒーローズ2JETが発売されてから一カ月たとうとしているが、もうクリアはできたかな?

リョフまでは意外と簡単なのだが、ラストボスが無茶苦茶に強いのだ。このラストボス、ゼウスのためにクリアできない人もいるのでは。

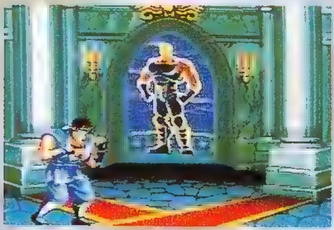
そこで今回は、対ゼウスを攻略してみよう。



ついに出てきたゼウス。あの細い体が…。



筋肉モリモリになったぞ。



対決のときはやってきた!

ゼウス 強さの秘密

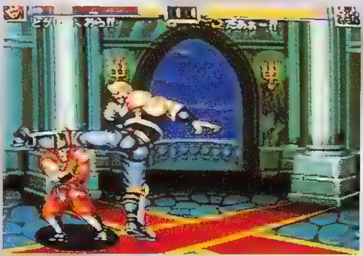
ゼウスの強さといったら、まず最初に出てくるのが、納得のいかないほどの破壊力だろう。

一度でも彼と闘ったことのあるプレイヤーなら分かるかもしれないが、彼が本気を出せば、たった三発の攻撃で倒されてしまうのだ。

よって、どんなにうまく闘っていても、あっという間に逆転、倒されていたなんてことも多いのだ。

次に、リーチの長さ、攻撃判定の大きさも強さの秘密だ。

とにかく長いのが、立ち大キックだ。このキックは二段攻撃になっているのだが、その先端は画面端まで届くほど。いくら離れていても、油断すると攻撃が当たるぞ。



こんなに長い足なのだ!

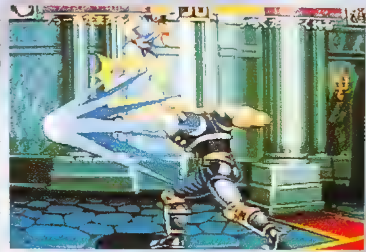
攻撃判定の大きさは、ジャンプ大キックを見れば分かるだろう。ヘタにくぐって投げようとすれば、めくられて逆に攻撃をくらうぞ。

ゼウスの必殺技

ゼウスの持っている必殺技は3種類。どれも強力な技ばかりだぞ。

●メガトンパンチ

オーラ(?)を集めた正拳。攻撃判定が非常に大きく、対空技として使ってくることが多い。



よく対空として使ってくるぞ。

●ギガスマッシャー

通称「バリア」と呼ばれる技。攻撃判定は足元から頭の上まであるうえに、出た瞬間が完全無敵である。対空技や起き上がりに使ってくる。

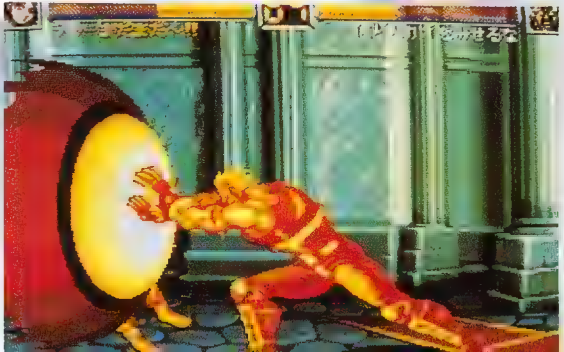


完全無敵なのが、ずるい。

●アトミックヒート

ゼウス最強の必殺技。見た目の派手さの通り、攻撃力もとんでもなくある。またガードしていても、ガリガリと削られてしまう。攻撃判定も見た目通りに大きい。

ただし出るまでに隙があるので、近くで出されたら攻撃して止めることも可能。



とんでもない攻撃力を持っているが、隙も多い。

対ゼウス攻略の基本

ここまでゼウスの強い面ばかり見せてきたが、実は弱い所もある。そんなゼウスの基本を教えておこう。

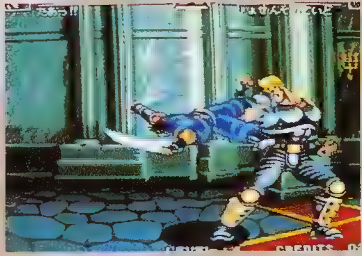
まず覚えておいてほしいのは、ゼウスには2種類のモードがあることだ。これは対CPU戦の基本なのだが、前半(体力半分以上)は必殺技を使わない、後半(体力半分以下)になると、急に使ってくるのだ。前半と後半の見分け方は、ゼウスの体力にある。半分以上が前半、半分以下が後半だ。

この後の各キャラ別攻略でも、このモードの違いでパターンを変えるキャラもいるので注意してほしい。

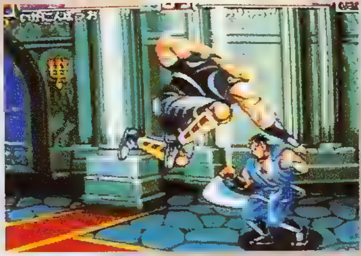
ハンゾウ

まず、なるべく離れて大光輪華斬を出す。ゼウスは光輪

華斬をガードすると必ず2回ジャンプするので、そこで距離を合わせ光龍破で落とそう。
モードが変わっても同じパターンが通用するので、とても楽だぞ。



こうやってガードさせると…、



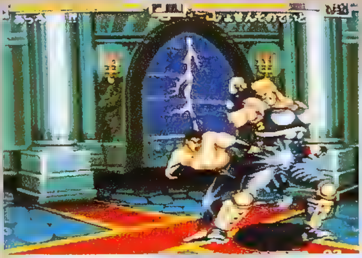
必ず跳んでくるのだ。

フウマ

最初は近づいてきた所に、大足払い烈風斬を出し、跳びこんできたら炎龍破で落とす。
以後、ゼウスの起き上がりにダブル烈風斬を重ねておくと跳びこんでくるので、やはり炎龍破で落とそう。

ドラゴン

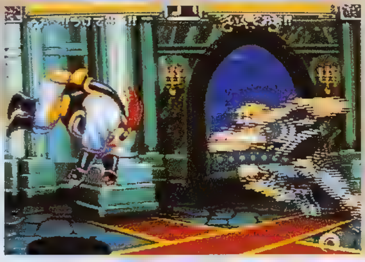
まずはゼウスを転ばしたいので、垂直ジャンプ大キックを出す。これが結構、当たってくれる。
倒れたら少し近づき、ゼウスの起き上がりを狙って、大跳び足刀を出す。ガードするとゼウスは必ず跳びこんでくるので、百烈蹴で落とそう。
モードの変化は、気にしなくていいぞ。



このくらいでガードさせよう。

J・カーン

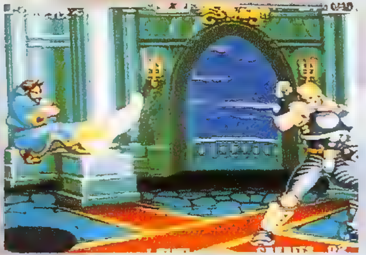
なんとカーンは、覇極道だけで勝ててしまうのだ。
まず最初は、ゼウスを引きつけて覇極道を出す。これがよく当たってくれる。
倒れたら起き上がりに覇極道を重ねておこう。ガードすると覇極道の戻りをダッシュで追いかけてくるので、そこでもう一度覇極道で迎え打つ。
モードが変わったら、起き上がりに出す覇極道を少し遅らせよう。完璧に重ねるとギガスマッシャーで返されるぞ。



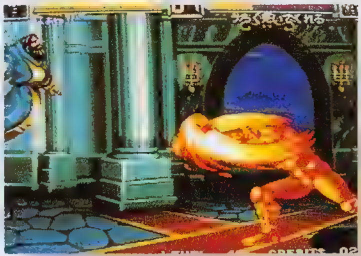
覇極道の戻りを追いかけてくるゼウス。もう一度、覇極道だ！

ラスプーチン

ラスプーチンは、前半と後半でパターンを変える必要がある。
前半は小のコサックキックをガードさせるように出す。すると必ずダッシュしてくるので、もう一度コサックキックを出せば当たる。
後半になるときに小コサックキックをガードさせてからレバーを後ろに入れて逃げるとアトミックヒートを出すので、ジャンプファイアーボールでダメージを与える。以後、離れて逃げコサックキックを出すとアトミックヒートを出すので、同じようにジャンプファイアーでダメージを与えよう。



バックコサックキックを出せば…、



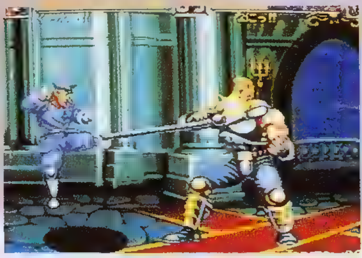
必ず出してくる。ここに、ジャンプファイアーボールを入れる。

ジャンヌ

ジャンヌはとにかく、連続技で攻めていく。小キックで跳びこむとよく当たってくれるので、そのまま小足払い→しゃがみ小パンチ→フラッシュソードの連続技にもっていく。
端まで追い詰めたら、起き上がりに垂直ジャンプ小キックを重ねて連続技にもっていけば、モードが変わっても安心だぞ。

ブロッケン

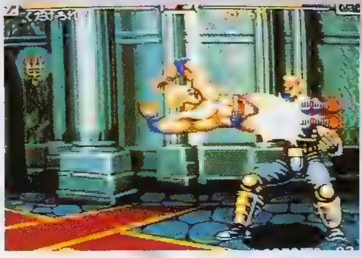
スタートしたらバックジャンプし、着地寸前まで引きつけてローリングヒールキックを出すと、ゼウスはダッシュしてきて当たってくれる。当たったら、着地と同時に大足払いを出せば連続攻撃になるぞ。
以後、垂直ジャンプローリングヒールキック→大足払いをくり返すだけで勝てるぞ。



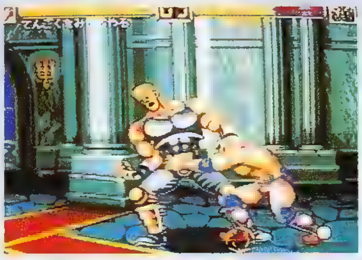
この後に大足払いが入るぞ。

マッスルパワー

まずはゼウスを転ばしたいので、ジャンプエルボー（ジャンプレバー下小パンチ）で攻める。
倒れたら近づき、起き上がるところに昇りジャンプ大キック（前ジャンプ）を当ててゼウスの後ろに回り込む。そして、着地と同時にトルネードブリーカーを入れる。この後はダッシュで近づき、同じ方法で攻めれば勝てるぞ。



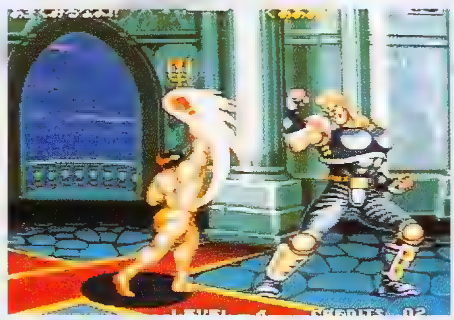
昇りで大キックを当てて…、



着地トルネードブリーカー！

シュラ

シュラは対ゼウス戦がかなり辛いキャラだ。
最初はジャンプ小キックで跳び込み、しゃがみ大パンチ↓ダブルニーキックで攻める。全部入れれば大ダメージだが、ガードされると少々やっかいだ。ガードするとダブルニーキックの戻りをダッシュで追ってくるので、着地と同時に小キックで跳びこんで最初のパターンにもっていこう。これでモードが変わるまで攻める。



タイガーファングーをスカらせて…、



大足払いを入れよう。

★6月19日雑君保プ先生がコミック高岡でサイン会！朝9時からだ（ホント）

★雑君保プ先生のサインが欲しい人、6月19日朝9時にコミック高岡に集まれ

モードが変わったら、ゼウスの起き上がりにタイガーファングを出すのだが、手の先端が当たる（ギリギリで外れてもよい）ように出そう。そしてすぐに大足払いを出す。するとゼウスは必殺技を出そうとして当たってくれるぞ。後は繰り返すだけだ。

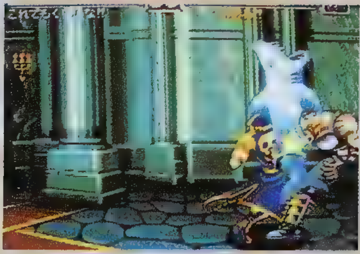
リョウコ

前半はジャンプ小パンチで攻め、地上で当たったら立ち大キック→居合蹴り（戌殺掌は入らないことがある）の連続技を入れていく。

モードが変わるようだったら倒れているところに近づき、大居合蹴りを重ねておこう。



大足払いをスカして…、



シャークアッパーを当てる！

ガードされても連続で出していれば、いつか当たるぞ。

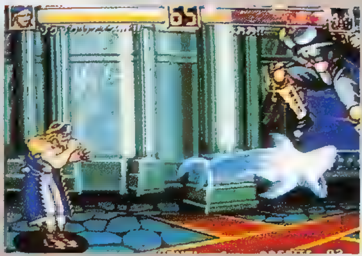
C・キッド

キッドは、かなり慎重にやらないとゼウスに勝てないぞ。

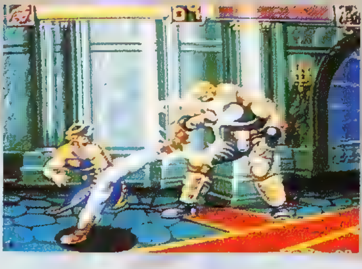
最初にゼウスが近づいてきたらスパイラルキックを出すと、よく当たってくれる。倒れているゼウスにすぐに大キックで跳び込み、着地でスパイラルキックだ。これも当たってくれるぞ。次に起き上がりに早めに大足払いを出してスカらせ、すぐにシャークアッパー。ここまで、全部成功しているとモードが変わる。

こうなったら後ろにさがり、小シャークナックルを出してジャンプを誘う。跳んできたら、レバーニュートラル大キックで返そう。

近づかれるとシャークナックル→大キックがやりづらくなるので、間合いを離す。離す方法は、シャークキックをガードさせるだけでOKだ。



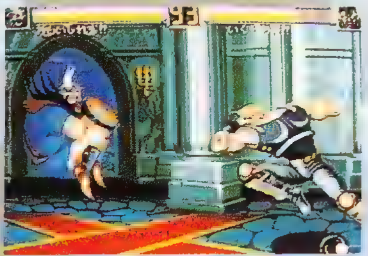
後半は小シャークナックルで跳ばして…、



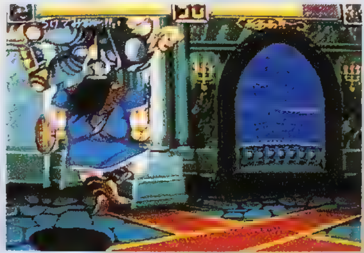
レバーニュートラル大キックで落とそう。

マッドマン

なんとマッドマンは、一つの技だけで勝てるのだ。その技は、レバー入れ大パンチ。最初からこのパンチを連続で出しているだけで当たってくれたり削りで勝ててしまうぞ。



ロングホーンをガードさせれば追ってくるので…、



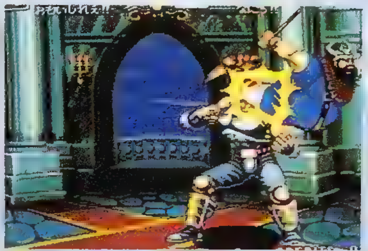
着地ハリケーンドロップで投げを決めろ！

エリック

まずロングホーンを引きつけて出す。ガードするとダッシュしてくるので、もう一度ロングホーン。とにかく当たるまで出していこう。

ロングホーンで倒したら、起き上がるところに、もう一度重ねてガードさせる。するとやはりダッシュしてくるので、着地ハリケーンドロップで吸い込むのだ。

ここでモードが変わるので、パターンを変えよう。パターンといっても簡単で、倒れているところに近づき、ジャンプボディプレスでめくるだけでいいのだ。ガードされても当たっても、ひたすらめくりボディプレスを狙っていれば勝てるぞ。



このボディプレスをひたすら繰り返すだけだ。

マキシマム

マキシマムは、ライトニングタックルを出しているだけで勝ててしまうのだ。注意する点としては、大で出すことだ。

大で出していればガードされたときにゼウスとの間合いが離れるので、安心だ。

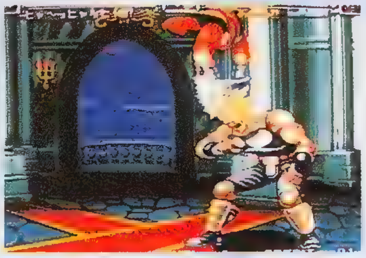


こんな感じで出していれば、よく当たってくれるのだ。

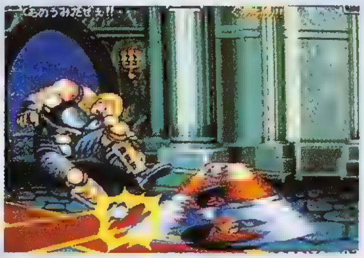
ジャック

ジャックも簡単な方法で倒すことができる。前半はミキサークラッシュを連続して出しているだけで、ゼウスの体力を減らせるぞ。

モードが変わったら中間距離で大足払いを出すだけで、よく当たってくれる。とくに問題はないだろう。



とにかく、ミキサークラッシュを出し続ける。これだけだ。



大足払いによく当たってくれるぞ。

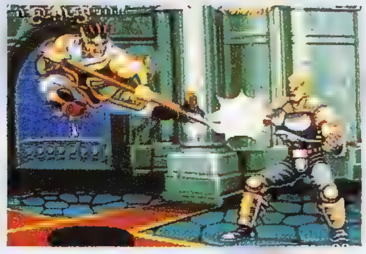
リョフ

ゼウスが近づいてくるのを待ち、しゃがみ大パンチキャンセル気功蹴を出す。このパターンでハメることができる。

ただし後半は、しゃがみ大パンチを先端で当てるようにしよう。これでOKだ。



しゃがみ大パンチをガードさせて…、



気功蹴を出す。これが、よく当たってくれる。

CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.118
6.30 30 JUNE 1994



●ついに日本一決定！去る5月3日、東京流通センターでスーパーストⅡX大会が開催されたのだ。地方大会も合わせて総勢2000名余りにおよぶ選手により争われたのだ。なんと優勝者は知る人ぞ知る…というわけで、大会の詳細は次号でドーンと特集するので楽しみに待っていてくれ！



みんなが知りたいあの情報！見せます載せますニューゲーム!!

4 中盤の山場を攻略だ！ 極上パロディウス
12 謎の格闘家の正体とは？ スーパーストリートファイターⅡX
30 対CPU攻略！ゼウス編 ワールドヒーローズ2JET

クリア寸前！一気にラストまでガンガン攻略!!

40 CPU戦基本パターン ファイターズヒストリーダイナマイト
45 終盤を完全攻略 ネビュラスレイ
48 超必殺技公開 電神魔傀
89 ラスボス紹介＆攻略 バーチャファイター
95 投げ技を中心に攻めろ ライトブリンガー
98 隠れキャラを確実に出せ ティンクルピット
106 中級コースを完全疾走 DAYTONA USA
178 ステージ2は手強いぞ ツインイーグルⅡ
181 序盤の攻め方はこうだ エイリアンVS.プレデター
184 スピードと知力が勝負だ だるま道場

ニューゲームジャングル

188 世界を目指せ！ 得点王2
190 優勝する秘訣を伝授 ゴルフィンググレイツ2
192 すべて実名！これぞ本物！ F-1 SUPER BATTLE
194 実写取り込みの格闘ゲーム デッドリースポート
195 ガンガン撃ちまくれ リーサルエンフォーサーズ2
195 懐かしの巨大ロボット マジンガーZ
196 SF映画が3Dポリゴンに スターウォーズ
197 レバーをぐりぐり回せ ドラゴンボールZ

60 めざせハイスコアスペシャル〈中編〉
66 第6回ゲーム懸賞論文第2席発表！
202 第3回 月2回刊記念超特大プレゼント＆全員プレゼント

好評連載

135 好評連載第13回！ 龍虎の拳
〈画：天獅子悦也／作：石井ぜんじ〉
50 驚異現象
51 なんですか？
80 東京ガリバー通信
81 ゲーメストアイランド
112 カラー版ゲーメストアイランド
114 コンスポ
121 ㋘屋瓦板
122 レゲーの魂
124 DOHJINコーナー
126 パズル
154 DISC BOX
154 國府田マリ子のゲームミュージアム
162 めざせハイスコア
198 ㋘屋宅配便

ゲーメストからのお知らせ

52 これも出します！単行本「サムライスピリッツ101の謎」
59 ついに出たぞ！単行本「ストⅡ波動拳の謎」
101 テレホンカード応募者全員プレゼントのお知らせ
110 今年の夏はこれを見ましょう！ゲームアニメ情報
156 ゲームのことなら何でもおまかせ！インフォメーション
172 いつもありがとう！バックナンバー常備店
174 当選おめでとう！プレゼント発表
201 ゲーメストだけのCD＆ビデオ
204 これを見逃すな！増刊＆既刊本リスト

広告掲載ページご案内
ゲーメスト6月30日号

アイ・ツー——55
I・ランド——44
アップル——128
イエローバッグ——74
一休さん——161
宇宙堂——71
エス・エヌ・ケイ——2〜3
エーディーケイ——102〜103
エニックス——187
エマーソン——53
カプコン——208〜表3
株式会社Z——58
基板屋——63
キョーワインター——78
クウム——47
クエスト——173
KIC——153
ゲーム博物館——67
ゲームファンタジー——175
コインジャーナル——65
コナミ——表3〜表4
サンカンパニー——73
シグマ電子——160
サブウェイ——61
システムⅢ——166
スクウェア——206〜207
セガ・エンタープライゼス——200
ソフトショップマリオ——155
ソフトランド秀和——54
ソフマップ——57
タイトー——表2〜1
チャドラン——56
TFCファミリー——79
TAMAYA——129
テクナート——159
東京アニメーター学院——132
トライ——134
ドリームトコー——72
日本ソフトチケット——123
ハッピー商会——133
バンタン電脳情報学院——177
バンプレスト——104〜105
ファントム——127
ビッキーズ——174
ファンタジー——52
富貴商会——158
プロトワン——164
マガジンガレージ——76〜77
まんが王——125
メッセサンオー——68
RUNRUN——156
レクトロン——157
ロータスプレス——130〜131

表紙：「極上パロディウス」KONAMI イラストby藤原ひさし／表紙写真：「スーパーストリートファイターⅡX」©カプコン

もっと強くなれ！

ワールドヒーローズ2 JET

**対CPU戦も、いよいよ後半に突入。
対戦、対CPU戦にも役立つテクニックもあるので、よーく見てちょうだい。**

担当：MoMo

このページでは対戦、対CPU戦で役に立つ（有効ではないものもあるが）さまざまなテクニックを紹介してみよう。

対空技を覚えよう！

やはり対戦ゲームの基本といえば、対空技だろう。対空技を知っているだけで、対戦では十分に強くなれるぞ。

ワールドヒーローズ2JETでは相手との距離によって対空技を使い分けたりすることが多いので、自分の使用キャラの対空技ぐらいは覚えておこう。

簡単に各キャラの対空技を説明しよう。

●ハンゾウ、フウマ

やはりこの2人は、無敵技の光龍破、炎龍破を使うのが一番いいだろう。表の中には大足払いとあるが、これは遠くから跳び込んできた相手に有効だ。

●ドラゴン

対空技が数多くあるが、一番使えるのは飛龍脚だろう。しかし威力を取るならば、百烈蹴のほうが上だ。

●J・カーン

溜めがあれば、やはり覇極道がいいだろう。それと意外と強いのが、レバー入れ小パンチだ。遠めからの跳び込みには有効だぞ。



意外と強い、立ち小パンチ。

●ラスプーチン

前作と違い、デコピンが弱く対空技としては使えない。近距離では大キック、ジャンプ大キック、遠距離からの跳び込みにはレバー入れ大パンチと使い分けよう。

●ジャンヌ

ジャンヌも前作と違い、対空技がどれも弱くなっている。とくにフラッシュソードが弱く、前作ほどではない（それでも十分使えるが）。

●ブロッケン

コマンドが正確に入力できるならば、ハリケーンアームだろう。遠めから跳び込まれたら、ジェットアタックや逃げジャンプ大キックが強いぞ。

●マッスルパワー

メインとなる対空技は、逃げジャンプ大キックだろう。ただし距離によっては、立ち大キックや、しゃがみ大パンチも使えるぞ。

●シュラ

シュラは距離によって、かなりの使い分けが必要だ。近距離では立ち大パンチ（アッパー）、しゃがみ大パンチ、それより離れていたらジャンプ大キック、レバー入れ大パンチと使い分ける。ムエタイキックは起き上がりに使うのが有効だろう。



距離によって、いろいろな対空技を使い分けるのだ！

●リョウコ

はっきり言ってしまうと、対空技はほとんどない。この大足払いも、かなり限られた状況でしか使えないのだ。

●C・キッド

対空技は前作同様、立ち大キック（ヤクザキック）とシャークアッパーだ。スパイラルキックは跳び込みを引きつけるのではなく、早めに出して跳ぶところを落とすようにしよう。

●マッドマン

今回一番使えるのは、新しくなったマッドジャイロだ。しかし溜め技なので、使うときが限られるが、また、遠めからの跳び込みには、レバーニュートラル立ち大パンチが



対空技としては、いまだに健在。ヤクザキックだ。



強力になったマッドジャイロ。

キャラ別対空技表

ハンゾウ	光龍破、大足払い
フウマ	炎龍破、大足払い
ドラゴン	飛龍脚、百烈蹴、ドラゴンキック、垂直ジャンプ大キック
J・カーン	覇極道、立ち小パンチ、立ち大キック
ラスプーチン	立ち大キック、立ち大パンチ(遠)、ジャンプ大パンチ、ジャンプ大キック
ジャンヌ	立ち大キック、フラッシュソード、ジャスティソード
ブロッケン	ハリケーンアーム、ジェットアタック、立ち大パンチ、ジャンプ大キック、ローリングヒールキック
マッスルパワー	ジャンプ逃げ大キック、立ち大キック、しゃがみ大パンチ
シュラ	しゃがみ大パンチ、ジャンプ大キック、立ち大パンチ（レバー入れ）、立ち大パンチ（アッパー）、ムエタイキック
リョウコ	大足払い
C・キッド	立ち大キック（ヤクザキック）、シャークアッパー、スパイラルキック
マッドマン	マッドジャイロ、垂直ジャンプ大パンチ、立ち大パンチ
エリック	ロングホーン
マキシマム	立ち大キック、大足払い
ジャック	立ち大パンチ（遠）、立ち大キック（遠）、アイアンクロール
リョフ	ジャンプ逃げ大パンチ、立ち大パンチ、槍撃破

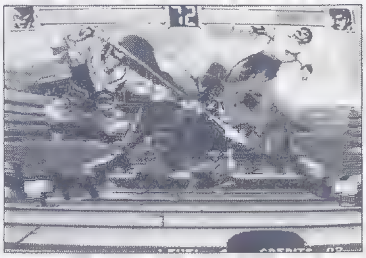
使えるぞ。

●エリック
ロングホーンが一応対空技となるが、出るまでが遅くなったので、引きつけるとガードされることが多くなった。

●マキシマム
主に使う対空技は、大足払いと立ち大キックだ。大足払いは遠くから跳び込んできた相手に有効だ。立ち大キック（レバーニュートラル）は中間距離の相手には有効だが、近すぎるとほとんど返せないぞ。

●ジャック
近い距離では立ち大キックを使い、遠めから跳ばれたら立ち大パンチを使おう。早めに反応できれば、アイアンクロールやジョーズアタックも対空技になるぞ。

●リョフ
一番使える対空技は、逃げジャンプ大パンチだ。よほど近距離から跳び込まないかぎり、ほとんど返せるぞ。


非常に強い、ジャンプ大パンチ。それなりの反応を必要とするが。

起き上がりを攻めろ！

対戦での起き上がりでは、一番安全なしゃがみガードをよくしたくなる。そんな人間の心理をつき、しゃがみガードのできない技を入れてやろう。

このゲームでしゃがみガードのできない技はジャンプ攻撃だけなのだが、起き上がりに普通に跳び込んでは簡単にガードされてしまう。

そこで、昇りで出すと、なかなか反応できずに当たってくれるのだ。ただし、入る技が限られているので、よく覚えてほしい。

●ドラゴン、J・カーン
ドラゴンのジャンプ小キックは結構入れやすいが、J・カーンのでジャンプ小パンチは少々難しい。密着しているよりは、少し離れていたほうが入りやすい。

●ラスプーチン、ブロッケン、シュラ、マキシマム
この4人は比較的簡単にできるだろう。とにかくジャンプした瞬間にボタン（大）を押せば入るぞ。

●ジャンヌ
かなり難しいが、ジャンプした瞬間にレバー下＋パンチが押されていれば必ず入る。ただし、前ジャンプのみ。垂直、バックジャンプ（逃げ）は入らないぞ。

●マッスルパワー、マッドマン、エリック
マッドマンのジャンプ小キックは少々無理があるが、マッスルとエリックのは、なかなか反応できない。しかも当たると倒れるので、かなり有効に使えるぞ。

●リョウコ、C・キッド
この2人で入れるには、かなりコツがいる。やり方は、ボタンを押すと同時にレバーを上に入れるのだ。レバーを入れてからボタンでは、まず入らないぞ。


ジャンプをして、すぐにボタンを押す。これで当たるぞ。


簡単に入る上に、倒れてしまう。


ほんの少し先にボタンを押す感じでやれば、意外とできるぞ。

しゃがんだ相手に入る技表

ハンゾウ、フウマ	なし
ドラゴン	逃げジャンプ小キック
J・カーン	逃げジャンプ小パンチ
ラスプーチン	ジャンプ大パンチ、ジャンプ小パンチ
ジャンヌ	前ジャンプ下突き
ブロッケン	ジャンプ大パンチ
マッスルパワー	ギロチンドロップ
シュラ	ジャンプ大パンチ
リョウコ	垂直ジャンプ大キック
C・キッド	逃げジャンプ大パンチ
マッドマン	ジャンプ小キック
エリック	前ジャンプ小キック
マキシマム	ジャンプ大パンチ
ジャック	なし
リョフ	なし

対CPU攻略

聖剣から放たれる黄金の鳥!

ジャンヌ

基本の"跳ばせて落とす"を
マスターすれば、クリアは目の前だ。

担当：SIVA

ジャンヌのCPUは、オーラバードに頼るところが多い。素早いためが要求されるので、まずは確実にためが作れるようにしておこう。

いでよ！我がしもべ 大足⇩オーラバードパターン

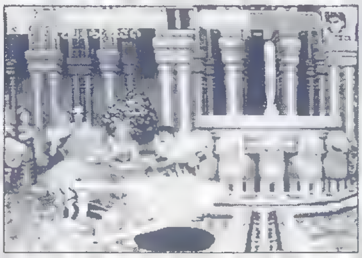
CPU戦において最も多用する基本的なパターンだ。具体的にいうと、大足払いキャンセルオーラバードをCPUにガードさせ（もちろん、くらってもかまわない）、跳び込みを誘うというもの。

跳び込みの返し技はキャラによって異なるが、とりあえずこのパターンが使えるのはフウマ、ドラゴン、シュラ、マッドマン、カーン、マキシマム、マッスルパワーだ。

返し技は大足払いが主だが、フウマは立ち大キック、ドラゴンはフラッシュソードがよいだろう。この2人は大足払いで返そうとすれば、ほとんど潰されてしまうのだ。



この大足が対空になる。ガードされてもキャンセルオーラバードだ。



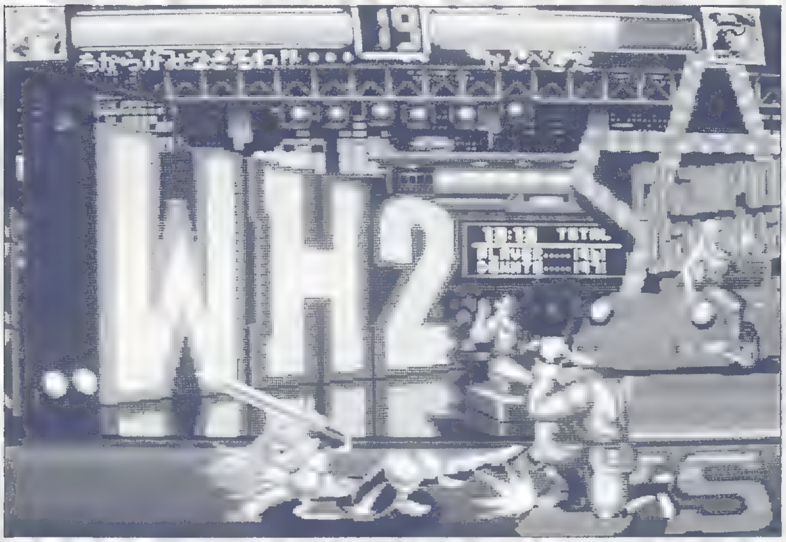
対空に使うフラッシュソードはこんな感じで当てるのだ。

CPUには使えるスライディング！ スライディング⇩フラッシュパターン

WH2よりは弱体化しているスライディングだが、対CPUには意外と使えるぞ。

やり方は簡単。スライディングをガードさせて、その直後にフラッシュソードを出すだけだ。スライディングをガードして安心しているところへフラッシュソードがヒットするぞ。ただし、スライディングは足の先端部分が当たるように間合いを調節して出すこと。めり込みすぎると反撃が入ってしまうことになるのだ。

フラッシュソードのためが、スライディング中に十分にたまることを利用したパターンだ。このパターンはブロッケン、ラスプーチンに有効だぞ。



つま先がこのくらい当たっていればいい。



ここまでくい込むと反撃は必至だ。

その他のパターン

パターンと呼べるかどうかはかなり疑わしいが、一応このほかにも楽に勝てる手段は存在する。

例えば、リョウコはこちらが待っていれば勝手に攻めてくる。おもむろにダッシュしてくることが多いので、フラッシュソードをぶちあててあげよう。垂直ジャンプ攻撃だけというのも意外といけるぞ。



フラッシュソードをくらいにくるリョウコ。



CPUの体力ゲージが少ないようならファイアーバードでいっても…。

VS C・キッド やはり跳ばせてす落とす！

ジャンヌの黄金パターンである「オーラバード→立ち大キック」が使える。めくりぎみに跳ばれないかぎり、キッドの跳び込みは立ち大キックでOKだ！

こいつも跳ばせて落とすべし。

VS ハンゾウ こいつも跳ばせて落とすべし

ハンゾウには立ち大パンチ（レバー入れ）をガードさせていこう。ガードしたあと、ほとんどの場合は跳び込んでくるので、立ち大キックで落とそう。

接近されたら、大足払い、オーラバードで間合いをはなそう。そのあとは再びパターンにはめていくといい。

VS ジャック とにかく跳ねろ！

画面端で垂直ジャンプを繰り返そう。小パンチでも小キックでもかまわないが、出しておけばジャックは勝手にくらってくれる。

大足払いを潰したあとは跳び込んでくることが多いので、少し早めに小キックを出して、昇りで迎撃しよう。

VS リョフ はばたけ、我がしもべ！

最終局面に出てくるキャラとしてはかなり拍子抜けだ。それというのも、画面端からオーラバードを撃っているだけで勝てるからだ。

リョフはしきりに立ち大パンチ（レバー入れ）を出してくるが、なす術なくオーラバードをくらいまくってくれるぞ。

ジャンヌのCPU戦は、多少ための技術が必要になるものの、覚えることは少ないので楽に進めるキャラだ。JETでも女王様を不動の地位につけてみようではないか。

対CPU攻略

かためてかためて、
跳ばせて落とす。

ブロッケン

前後ダッシュをマスターすれば
あとは跳ばせて落とすだけ。

担当：Scho小杉

ブロッケンの対CPUは跳ばせて落とすのだが、ダッシュが可能になったことで、一方的で楽なパターンが可能になったぞ。

大キック↓ロケットで跳ばせる

大キックはもちろん、レバー入れ立ち大キック、これの先をガードさせ、ロケットパンチを垂直ジャンプしたら、ダッシュして大キックで落とす。ガードしたときもダッシュで間合いを合わせ、大キック↓小ロケットと続ける。跳び込んで来たときも大キックでOK。マキシマム、ラスプーチンはこれでOK。


大キックをガードさせ、すぐに小ロケ。


跳び込んでこなかったらダッシュして大キックだ。

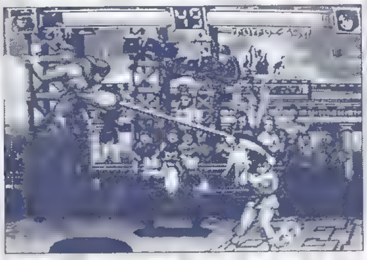
立ち大キックのかわりにレバー入れ立ち大パンチを使えば、マッスルパワー、J・カーンを完全に封じこめることができる。

シュラ、ドラゴン、フウマ、マッドマンには、小ジャーマン連発で跳ばせて落とす。間合いに応じて、大キックとハリケーンアームを使い分けよう。近づかれたときだけ、立ち大キック↓小ジャーマンを使って跳ばせる。ジャンヌには、小ジャーマンを小ロケットにすればそのままパターンになる。


このぐらいから跳ばれたらハリケーンだ。

対リョウコ専用 逃げ大キック↓小ロケット

逃げの昇り大キックをぎりぎり当たるぐらいの高い位置(空振りしてもOK)で出し、着地小ロケット、小ロケットの後、すぐにダッシュで近づき、同じように逃げ大キックとくり返すだけで、小ロケットにダッシュで突っ込んできたり、ジャンプしようとしてたり、逃げ大キックをくらってくれるぞ。


逃げ大キックは、こんなかんじで。


大パンチ→小ロケ→ダッシュ大パンチ…機械的にくり返してもOK。

エリック専用 ジェットアタック↓サンダー

エリックが近づいてきたところへ、低空のジェットアタックを出すとよくくらってくれる。ガードされたら、そのまま突き抜け、Aボタン連打で着地スパークのサンダーを出す。

ときどき、突き抜けた後、エーギルへブリングを出してくるが、モーションがみえたら即レバー上でジェットアタックを出せば、スパークサンダーは出ず、返せる。


ガードされたら、Cボタンで降りずにA連打だ。

すげー楽 VS C・キッド

近づいてくるところへ、レバー入れ立ち大パンチ。技を出そうとして、おもしろいようにくらってくれる。跳んで来たらハリケーンアームで落とす。

複合パターンね VS ハンゾウ

体力があるうちは、リョウコと同じ逃げ大キック↓小ロケット。体力が半分以下になったら、フウマと同じ立ち大キック↓小ジャーマンで跳ばせて、立ち大キックorハリケーンアームで落とすパターンで。

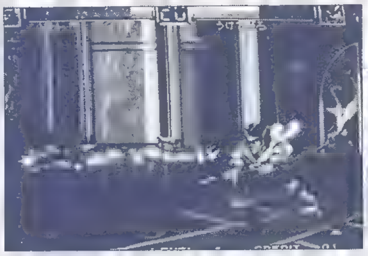
パターン？ナニソレ VS ジャック

ジャックが近づいてきたらジェットアタック。ガードされたら突き抜け、ジェットアタックで往復。

リーチが長すぎ VS リョフ

バックジャンプして下りでローリングヒールキック。ダッシュで勝手につっこんでくる。リョフの体力が少なくなると、ダッシュのかわりに、槍撃破を出してくるが、レバーを入れず、普通のジャンプ大キックにすれば勝てる。

リョフが立ち大パンチや必殺技を空振りしたら、ジェットアタックが間に合うぞ。


そんなに大振りするから。

とにかく、前後ダッシュですばやく、正確に間合いの調節ができるようになると、ぐんと闘いが楽になる。跳び込みに、くぐりアッパーアームパンチなんて返し方もできるようになるぞ。

対CPU攻略

勝負の決め手は強パンチ!!

マッドマン

JETになっても、いまだ精霊の部分が無敵のレバー入れ遠距離立ち強パンチ、フルに使って敵を固めろ!!

神の使い担当：MAN

今回のJETになって、マッドマンの基本性能は、以前よりもはるかにパワーUPしているようだ。基本技を使いこなして、対CPUと闘っていこう。

基本戦法① 跳ばして落とせ!!

けっこう時間のかかるパターンで、敵に大足払いをガードさせて、跳んできてくれたものを、マッドジャイロで落としまくるというものだ。大足払いを相手がくらった場合は、もう一度、大足払いを重ねてひたすらガードするまで出しつづける。ガードさせた後に、0・5秒ぐらい、少し間を置くようにするといい。その時間で跳んできてくれることが多いのだ。

このパターンは、マッドマンとフウマに入りやすい。マッドジャイロを出すタイミングは、敵がジャンプしてすぐに出せば問題ない。出し遅れると思ったときは、素直にガードして最初の大足払いから始めよう。



跳べ、跳べ、ヒャッホー!!



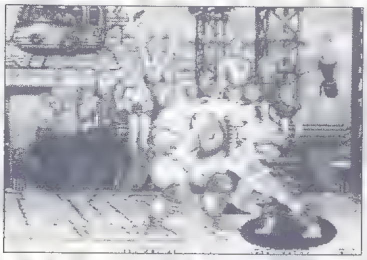
マッド・ジャイロ!!

基本戦法② 跳び込んで攻める

この戦法は、スタート直後からすぐに、どんどん強パンチで跳び込むパターンだ。相手に強パンチをガードさせて、体力をガリガリと削っていく闘い方になる。通用する敵としては、ラスプーチン、ドラゴン、マッスルパワーになるハズ。もし、めくりぎみで跳び込んでしまっても、つづけて近距離立ち強パンチを出せば、お面を二回ガードさせられるのでお得。しかも、その後には、再び跳び込むだけ間合いがはなれているので、もうすでに跳び込む準備はできている。無心で跳び込め!!



跳び込み続けろ!!



後もやはり跳び込め!!

基本戦法③ 精霊にたよれ!!

まったく強さの変化がない、レバー入れ立ち強パンチ（以下精霊ヘッド）。変化がない、ということは、相変わらずリーチが長く、精霊の突き出ている部分が無敵判定になっているということ。今回はこの攻撃をガードさせるだけで、敵の体力を減らしていけるのでうれしい。もう一つうれしいことに、連続で精霊ヘッドを出していると、相手がガードし続けて、ハマってくれる。

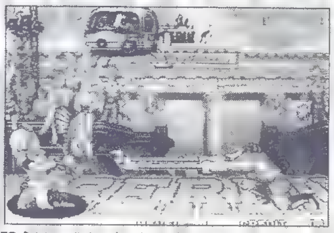


削り勝ち!!

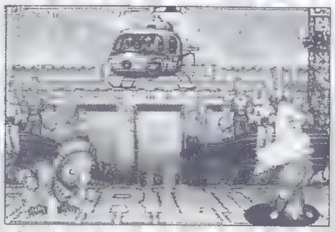
キャラは、エリック、シュラ、マキシマムだ。このパターンの注意点としては、先行入力だが、タイミングは相手がガードし終わるくらいから始めればいい。最初から固めつづけてやれ!!

基本戦法④ 間合いと新技を知れ!!

残された相手はブロッケン。こいつは実はマッドランチャー（強）を出しているだけで勝てる。間合いは、ちょうど相手の伸びた手足が当たらないぐらいの場所だ。ブロッケンには、間合いとマッドランチャー以外のことは、頭におかないほうがいい。跳び込んだりすると確実に返してくるぞ。まずスタートしたら、相手から離れてマッドランチャーを撃つのが吉。



間合い、これがかなり大切。覚えよう。



ガンガン当たるぜ!!

VS C・キッド

キッドは、基本戦法②に当てはまる。

最初から最後まで強パンチで跳び込むだけで平気。しかも、対空兵器で落としてくることもなぜかない。楽勝だ!!

VS ハンゾウ

こいつは、跳ばして落とすの基本パターン①に入る。反応がいいせいで、ぴょんぴょんと跳び込んでくる。試合時間もけっこう早く終わるぞ。ジャンプをしてくるのが早すぎた場合は、キャンセルをしてでもマッドジャイロで落とすのが、ハンゾウに対してはいいだろう。

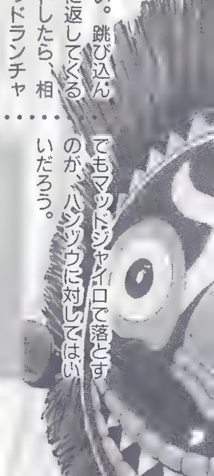
VS ジャック

基本戦法③が決まる相手だが、ここまで来たらほんの少し注意を考えて、レバーをガード方向に入れて精霊ヘッドを出すのがいい。万が一タイミングがずれて、相手が攻撃してきても、これならボタンをはなすだけで、ガードが入るので便利である。体力を削りまくって、悪人に神の力を見せつけてやれ!!

VS リョフ

C・キッドと同じ基本戦法②が使える。しかも、この戦法をしているうちに、知らずに画面端に相手を追い込んで、あれよあれよと言うまにパーフェクトが取れる相手だ。スタート直後から跳び込め!!

マッドマンは、ごらんの通り、相手の体力をガリガリ削って闘うのがメインの戦法になってくるハズ。パターンはどれをとっても簡単なものばかりなので、ひまな時間を使ってちょくちょくプレイするだけで、いつのまにか1コインクリア、なんてこともありそうだ。対CPUに不慣れな人も一度はチャレンジしてほしい。ぜひとも遊んでみてくれ!!



対CPU攻略

削れ！キャンセルしてジャンプを誘え

ラスプーチン

頼りになるのは対空技！大キックと大パンチを使い分けろ！

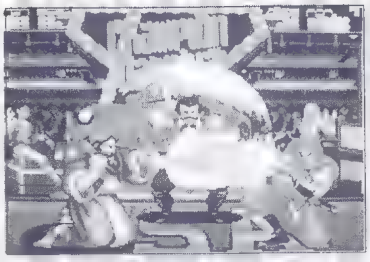
担当：K.K　雪風

対戦では弱体化したと書いたが、今でも対空技の数と多さ、その信頼性はピカ一。これを使って、対CPUを一気に攻略していくぞ！まず、有効パターンの紹介からだ。

基本は削り、キャンセルファイヤーからの対処を慎重に選べ！

ほぼ全キャラに対して有効なのが、大足払いや、しゃがみ大パンチをガードさせ、キャンセルでファイヤーを出しておくパターン。手や足が大きいので、持ち込み方は簡単なのだが、キャラによってその後の反応が変わってくる。

たいていは、ファイヤーを跳んでくるので、近距離なら大キックが最も信頼できる。出るスピードも速いので、ジャンプの軌道が低い、マッドマンやシュラ、場合によっては、滞空の短いドラゴンに有効だ。遠・中距離なら、レバー入れ大パンチが有効。早めに出せば、デコピンでもOKだが、判定が弱いので気を付けて使おう。レバー入れ大パンチは、相手を乗せるような感じで出すとよい。また、すぐにジャンプして、跳び込んでくる奴には、一度くぐってから、足払いや、アクセルスピンが有効。オーラ握りを狙うと反撃されることが多いのでやめておいたほうが無難だろう。ちなみに、リョウコやマッドマンは、間合いを開けると、よく跳んでくることがある。これを迎撃していくだけで勝っていくことができる。技を当てて、ファイヤーをCPUがどうするか、距離はどのくらいかを確認して、慎重に対処してほしい。


大パンチをキャンセルして…、


ファイヤーボール。小と大とで反応が変わるぞ！

コサックダンスで後ろに回れ！オーラ握りパターン

ジャンヌや、シュラなど、何人かに有効なパターンで、相手のしゃがみ状態にコサックダンスをガードさせ、そのままレバーを入れっぱなしにして、後ろに回り込むように着地すると、なんらかの技を出している（例：ジャンヌ→フラッシュソード）ので、そこをオーラ握りでつかむ。離してもダウンしてくれるので起き上がりにまた、コサックを重ねて繰り返すというパターン。これをいろいろと変化させるとラスボスすらはまってくれるぞ！


コサックをガードさせておき、


裏にまわってオーラ握りだ。

変則的パターン ドラゴン、マッスルパワー

基本パターン、オーラ握りパターンともになかなか通じない2キャラについては、特別なパターンを使ってもらう。まず、ドラゴンだが、跳び込みが早く、ほとんどの対空技が消されてしまう。そこで、大足払いキャンセルアクセルスピンを出し、近くで止まると、必ずといっていいほど、百裂拳かドラゴンキックも出してくれるので、それをガードして大パンチや、オーラ握りを狙うだけで大丈夫。慣れるまでが大変だが、分かってしまえば、意外と楽勝。

次にマッスルパワーのほうだが、これは基本パターンで削り殺せる。というのは、ほとんど、ファイヤーを跳び込んでこないからで、ダッシュなどで間合いをつめて、画面端でかため続けることができる。不用意に待つとマッスルボンバーがくるので、とにかく削りつづけることが重要だ。

VS C・キッド 意外と強敵、慣れりゃ弱い

C・キッドについては、ただ、基本パターンをやればよいが、絶対といっていいほどファイヤーボールを跳び越えてくる。無理をして対空技を出すよりは、ここはくぐり抜けて、大足払いを当てていくパターンのほうが有効。オーラ握りは返されるので狙わないほうがよい。


このようにくぐったほうが無難だ。

VS ハンゾウ フウマと同じだ

ジャンプがすこし早いが、基本パターンでなんら問題はない。確実に対空技を選択していけば、フウマとたいしてかわらずに簡単に勝つことができるぞ！

VS ジャック 基本でOK

ジャックは、基本パターンで大丈夫だが、なにせ、技の出が速い上に跳び込みも速い。しかし、すぐに大キックを出すようにすれば、まったく問題はないはず。遠目で飛び道具を撃つと、ジョーズアタックしてくる。確実にガードして、オーラ握りを狙ってもOKだ。

VS リョフ 強そうだけどね…

普通に闘っても良いが、実は画面端で飛び道具を出すと、長い槍で足元もすくってくれる。これを逆手に取り、画面端で空中大ファイヤーボールを出しているだけで終わる時もある。でもなんか楽すぎる。


このぐらいで出しているだけで勝てる。

以上、ラスプーチンは、基本パターンの変更でほぼ全キャラ勝てるはず。対空技の種類が難しいので、それだけ注意してほしい。

●ADKさんのメーカー特集企画決定！そこで、読者の皆様からのメーカー応援ハガキ大募集！6月15日当日消印有効。よろしくね。

CPU戦と連続技で2度おいしい?

ファイターズヒストリーダイナマイト CPU戦基本パターン全キャラ版&連続技

CPUに勝てないとお悩みのみなさまに送るワンポイント攻略!! 連続技も全キャラ大紹介!!

担当:松っちゃん㊗

2つの基本パターンとは何?

対CPU戦は、基本パターンが2つある。この基本パターンを分かりやすく説明するぞ。

●パターン①
しゃがみ小キックを連打して飛び道具を誘って攻撃する。

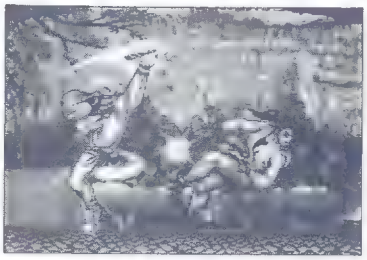
●パターン②
しゃがみ（立ちでも可）小パンチを連打して大足払いを誘って攻撃する。

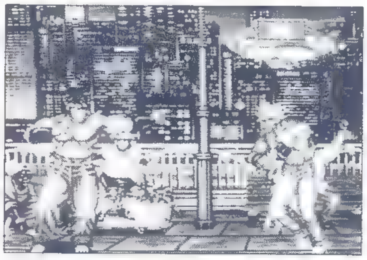
以上の2つが主となるパターンだ。

2つとも予約（5月30日号CPU戦ミゾグチを参照）がきくので、もしCPUが変な動きをしてもあせらないように。

では、このことをふまえてキャラ別に攻略してみよう。


しゃがみ小キック連打。


ホイールキックなどで跳び越える。


しゃがみ小パンチ連打。


空中の必殺技なら足払いに負けない。

レイ



パターン①で楽に進めるぞ。①が通用しにくいキャラに使えるパターンを紹介しよう。

相手を転ばせるところまでは①と同じ。相手の起き上がりに小足払いキャンセル小ホイールキック（以降キャンセル省略）を決めるのだ。これがバリバリ入るぞ。

これらのパターンが全く通用しないのがリョウコとマーストリウス。この2キャラには大足払いトルネードで跳ばせてホイールキックで落とすパターンでOK。

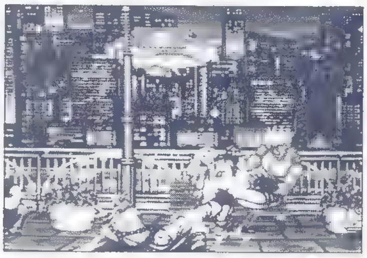
クリアするのが超楽なので、まずはこのキャラでプレイすることを勧めるぞ。


このぐらい浅く小キックを重ねる。

マットロック



まず②で大足を誘いオーバーヘッド小足払い大足払いの3段（小足払いを削って2段でも可）を決める。以後このパターンを繰り返してもいいし、起き上がりに小足払い大足払いの2段を当ててもいい。


小足払い大足払い。

リー



使うパターンは②。大足払いに穿弓腿を当て、転ばす。


ここから絶招歩法に持っていく。

相手の起き上がりに小足払い絶招歩法、鉄山靠へとつなぐ。このパターンでほとんどのキャラの弱点がとれる。ピヨった相手に連続技を入れると死亡。

マーストリウス



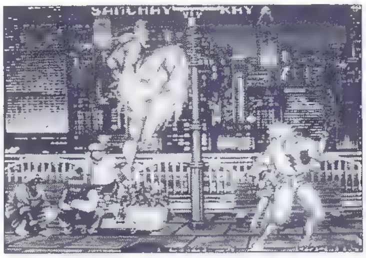
リョウコと全く同じパターンでOKだ。一本背負いをダブルジャーマンに変えるだけ。


レバーグルグル、パンチボタン連打!!

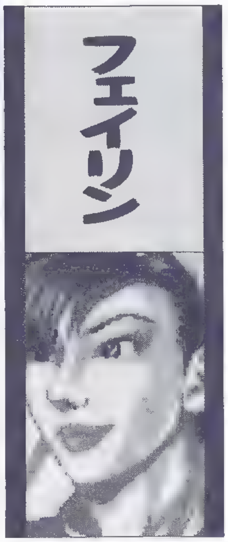
サムチャイ



①を使う。飛び道具を越える技はティーカウコーン。しゃがみ小足ティーカウコーンというパターンでバッチリ。
そのほかのパターンとしては、ティーカウロイ、ティーカウコーンがある。ティーカウロイに反応して何かしら技を出してくれるので、ティーカウコーンでつぶすというものだ。
後に説明したパターンのほうが実用的だろう。ただし、ティーカウロイが出しにくいのだが…。


ティーカウロイをすかして…。

フェイリン



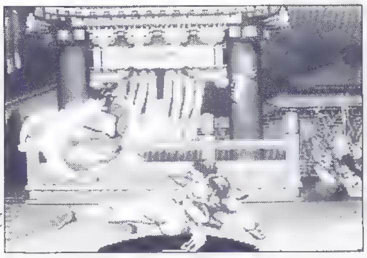

コマンドは難しめ。

小足払いで飛び道具を誘う①パターンを使う。
相手が飛び道具を撃ったら隠し技の滑降白鶴双飛拳で抜けて攻撃するのだ。ただしこの隠し技が出にくいのが難。
飛び道具を持っていないキャラに関しては②を使う。大キックを白鶴双飛拳でつぶして、起き上がりに小キック、大キックと当てるだけ。こちらは連続技にするタイミングが分かれば楽にできる。

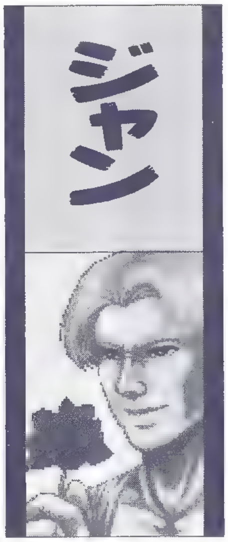
クラウン



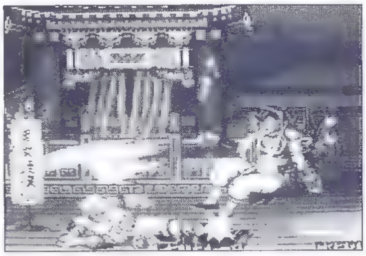
②のパターンだけで余裕。しゃがみ小パンチで大足払いを誘ってスピンアタックをするだけ。


スピンアタックさえ出れば○。

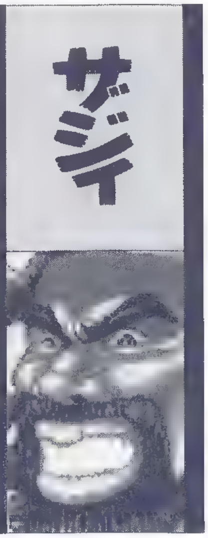
ジャン



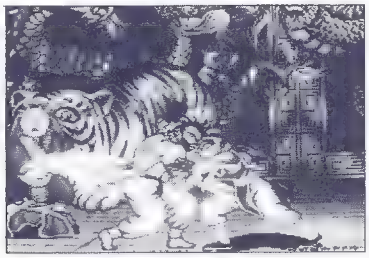
パターン①、②を両方使う。飛び道具のないキャラは、②で大足払いをフリック・フラックでつぶす。そこからはお約束の小足払い大足払いでバッチリ。
飛び道具のあるキャラは、小足払いで飛び道具を誘いスライディングでくぐる。一度転ばしたら小足払い大足払い。


楽勝でくぐれるぞ。

ザジィ



①を使う。飛び道具をダッキングで抜けてアッパー(立ち大パンチ)ヘルファイヤーの2段を決める。レバー操作がややこしいが、うまくなるとサクサク連続技が決まって楽しいぞ。


ダッキングが超使える。

ヨンミー



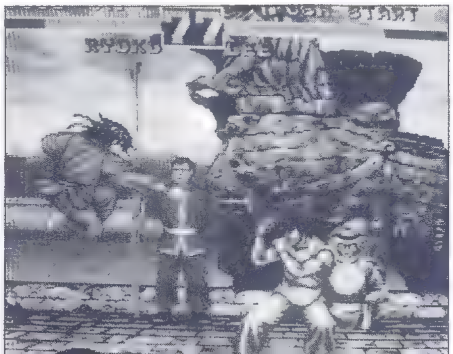
全キャラ中でクリアが一番遠いのがおそらくコイツ。②パターンで大足払いを小ネリチャギでつぶす。そこから小足払い大足払いの黄金パターンへ。でもムズイ…。


ネリチャギで大足払いをつぶす。

リョウコ



こいつでクリアするのもけっこう楽だ。
まず、バックステップをして端まで下がる。相手が歩いて近づいてきたら一本背負いで吸う。ここまできたらもらい。垂直ジャンプ小パンチをすかして一本背負いをするだけなのだ。思ったより間合いが広いので少し離れた距離でもバリバリ吸えるぞ。


この間合いでも楽に吸う。

気絶のお供・お約束

ファイターズヒストリーダイナマイト・連続技編

担当：TKO

もはや格闘系のゲームには避けて通れない道となった感のある「連続技」。

もちろんファイターズヒストリーダイナマイト（以下FHD）にも連続技は存在するが、まずはそれらを紹介する前に、FHDで連続技を狙うに当たっての基本的事項からチェックしていこう。

その1・最初の1発目の打点が重要

例えば同じジャンプ大キックを当てた場合でも、その打点如何によって着地した時点での相手との間合いに、かなりの差が生じてしまう。

そうならないためには、ジャンプ攻撃は「引きつけて当てる」ようにしよう。

ただし、引きつけすぎて相手をめくらないよう注意しよう（理由は後述）。

ただし「密着していないと入らない技を利用」する場合はそうも言っていられない。

ジャンプ攻撃から着地の間合いを離さないためには相手を「めくる」のが一般的だが、FHDでは攻撃の打点からガード方向へと相手が大きく飛ばされてしまうので、逆に間合いが離れてしまう。

めくってしまった場合、自らのジャンプ方向とは逆に相手を跳ね飛ばしてしまうので、「めくり」では密着できないことになる。

しかし、逆にその移動量を利用して、相手との着地間合いを詰めることができる。

それは…、**ジャンプ攻撃をヒットさせた直後に相手の背後に降り立つ。**

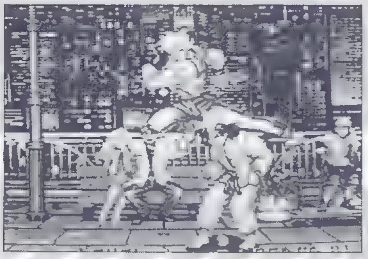
要は「めくらないようにジャンプ攻撃を当てつつ、吹っ飛ばした相手の背後に着地」してしまえばいいのだ。

相手の移動方向に着地しているわけだから、これならバッチリ密着することができる。

こう書くとさも簡単そうに思えるが、実際はそんなことはない。そのためには文字どおり「紙一重でめくりにならないような位置で」ジャンプ攻撃をヒットさせなければならないからだ。

打点の高さについては、相手のキャラの大きさによって微妙に差が生じるが、一般的にはジャンプの頂点からほんの一拍おくような感覚で狙うといいだろう。

難しいとは思うが、キャラによっては絶大な威力を発揮するので、ぜひ試してみてほしい。ただし、マットロック、ジャン、ヨンミー、マーストリウス、クラウン、カルノフといった、リスクが大きいだけでほとんど恩恵を受けられないキャラについては、無理に狙う必要はない。


このぐらいで当てればOK。


めくりギリギリでのジャンプ攻撃が成功すれば…、


ここまで密着できる。あとは叩けるだけ叩きこむのだ！

くらいポーズは途中で変えられる

対CPU戦では無視してもいい要素だが、対戦ではそうもいかないのが「くらいポーズの変更」である。

FHDでは連続技をくらっている最中でも、レバーを立ち/しゃがみ方向に入れることで、やられポーズを「立ち」「しゃがみ」のいずれかに変えることができる。

これがどういうことかというと…もうお分かりかと思うが、連続技のパターンによっては、つなぎの合間に姿勢を変えられてスカされてしまう場合があるのだ。

対CPU戦では、連続技の最中にCPUが「くらいポーズ」を変えてくることはないが、人間同士の対戦の場合、このことは多少なりとも心に留めておく必要があるだろう。


立っている相手には4～5発入るハズだが…、


くらっている最中にレバーを下にいれると「あれ?」となる。

キャラ別連続技紹介

レイ

ジャンプ大キック・しゃがみ小パンチ×3・立ち大パンチ・キャンセルサンダーダイナマイト（ダイナマイトタックル）

最初のジャンプ大キックは、冒頭で述べた「めくる寸前で当てる」ジャンプ攻撃。

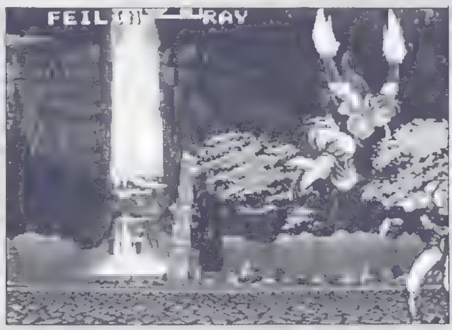
密着状態にもっていき、小攻撃を連続で叩きこんでから大攻撃・キャンセル必殺技の基本形ともいえる連続技。

「そんなの面倒くさい！」という人は、しゃがみ小パンチを×2にすれば正面からでも入るので試してみよう。


相手を感電させまくる稲妻刑事。相手の体力は一気に半減。

フェイリン

ジャンプ大キック・小足払い×3・しゃがみ大パンチ・滑降白鶴双飛拳


空中蟷螂拳を当てるには、相当引きつける必要がある。

クリア寸前！
一気にラストまでガンガン攻略!!

CLEAR CLEAR

ジャンプ大キックは、めくり寸前で当てる例のジャンプ攻撃。これも正面から狙う場合は、小足払いを×2に減らしておこう。

ジャンプ大パンチ↓空中蟷螂拳

本来はジャンプの昇りでしか出せない空中蟷螂拳だが、下降中でもジャンプ攻撃をヒットさせた場合のみキャンセルで出せるのだ。

リョウコ

ジャンプ大キック・立ち大パンチ・キャンセル超山嵐

例の如く、めくり寸前で当てるジャンプ攻撃からの連続技。

リョウコは密着してからの連続技のバリエーションが豊富で、威力を重視する場合は立ち大パンチキャンセル超山嵐で決まり。

威力は落ちても見た目を多少派手にしたい場合は、ネリチャギ（立ち大キック）キャンセル肩車・空中一本背負いや、立ち小パンチ×2・立ち大パンチ（キック）↓キャンセル一本背負いというのもいい。



リョウコは、この状態に持っていくのが本当に難しい。

ただし、リョウコはこれらの連続技の前提となる「めくり寸前で当てるジャンプ攻撃」が決めにくいキャラなので、通常は超山嵐による2段攻撃のほうが断然確実。

マットロック

ジャンプ大キック・小足払い・キャンセル小オーハーヘットキック

オーバーヘッドキックは大で出すと連続にならないので、必ず小で出そう。最後のオーバーヘッドキックはループハリケーンでも代用できるが、2発しかヒットしない上にダメージも少ないのが欠点。

スピニンウェーフ・立ち大パンチ

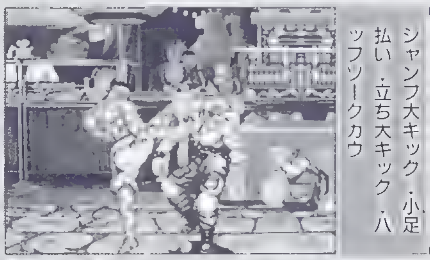
立ち大パンチが届く間合いでスピニンウェーブがヒットした場合、ギリギリで立ち大パンチが間に合い2段攻撃になる。実戦的な連続技と言えよう。



必ず小で出さないと当たらないぞ。

サムチャイ

ジャンフ大キック・小足払い・立ち大キック・ハッフソークカウ



ハップで決めるかティーカウで終わらせるかはお好み次第。

ジャンプ大キックは、例のめくり寸前に当てるアレだ。

立ち大キックの2段目をキャンセルしてハップソークカウ。これが2段でヒットするので、計6段攻撃となる。

ハップソークカウは、ティーカウコーンでもOK。小足払いを省略すればティーカウコーンは2段で入るぞ。

リー

ジャンプ大キック・小足払い×4・しゃかみ大パンチ・キャンセル絶招歩法・鉄山靠（頂心肘）

最初のジャンプ大キックは、めくらないように当てる例のアレ。めくってしまっても、しゃがみ大パンチが余裕で届くのが強みだ。

ジャンプ大キック・立ち大パンチ・猛虎硬爬山

めくらないようにジャンプ大キックを当てて密着状態にもっていき、そこから立ち大パンチにキャンセルをかける。

猛虎硬爬山のコマンド入力が少々辛いかもしれないが、決まれば相手の体力の半分近くを奪い去れる。



めくってしまっても技がつながるのは心強い。

ミゾグチ

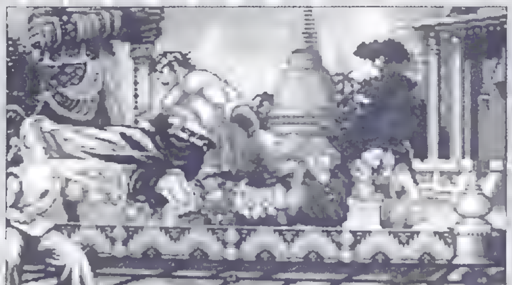
こっついタイカーハズーカ・立ち大キック・空中連続蹴り・通天砕

FHDに存在する連続技のなかでも最大の威力を誇る。

これは前号でも紹介されているので、詳細は省略。

ジャンフ大キック・立ち大キック・空中連続蹴り・大虎流砕

空中連続蹴りからの大虎流砕は、画面端でなくてもつなげることができるのが最大の利点。画面端に追いつめた場合、大虎流砕に通天砕に代えることができる。



画面端まで蹴りで押しこめたら、通天砕で終わらせよう。

ジャン

ジャンプ大パンチ・小足払い・フリック・フラック

ほかのキャラの連続技に比べるとやや地味感が漂うが、フリック・フラックで間合いを離せるため、その後に冷静に対処できるのがメリットと言える。

シャンプ大パンチ・小足払い・しゃかみ大パンチ・ニートルシャワー

一応4段攻撃だが、ニードルシャワーが1発しか当たらないのが悲しい。

変に手数を意識せず、ジャンプ大パンチの直後に素直にニードルシャワーを当てるほうがいい（と思う）。

マーストリウス

ムーンサルトプレス・しゃかみ小ハンチ×2・立ち大ハンチ・小タッシュラリアット

◆ファイターズヒストリーダイナマイトビデオ制作につき、プレイヤー求む!!我こそはと思うあなたは、まず編集部・二田までご連絡を。☎03-3293-9324まで！



ムーンサルトプレスは、かなり近めの間合いから出そう。

最後の小ダッシュラリアットは、ダブルジャーマンでもドリルパワースラムでも構わない。ムーンサルトプレスは、やや近めの間合いから狙うようにしよう。

ヨンミー



大キックが入ったら、両方の大ボタンを連打しよう。

ジャンプ大キック→キャンセルオーラスマッシュ→立ち大パンチ→ファイヤービンタ

相手が画面端にいないと入らない連続技。

ファイヤービンタは大パンチと大キックによる連打でも出すことができるので、立ち大パンチ→ファイヤービンタは、大キックとの同時連打で行うとやりやすいぞ。

ジャンプ大キック→キャンセルオーラスマッシュ→大足払い
ジャンプ大キック→立ち大パンチ→キャンセルファイヤービンタ

どちらも画面上のどこででもつながる連続技。

ジャンプ大キックは引きつけすぎると1発しか入らないので、気持ち早めに当てるようにしよう。

ザジィ

ジャンプ大キック→立ち小キック→立ち大パンチ→ヘルファイヤー



意外と立ち小キックから立ち大パンチがつなげにくいのだ。

めくらないようにジャンプ大キックを当てて密着しないとヘルファイヤーまで繋がらないが、最後をバルカンフックにすれば正面からでも入る。

クラウン

ジャンプ大パンチ→小足払い×2→スピンアタック

クラウンの大攻撃は足払いにしかキャンセルが掛からないため、連続技という点では今一つもの足りない感じもするが、必殺技単体の強さを考えると、それも仕方ないかもしれない。

ピック・ア・カード→スピンアタック（ヘッドスタンプ）

ピック・ア・カードが当たったのを確認してから出しても間に合う連続技。いったんコマンドを入力し、直後にガード方向に入れてからパンチボタンを押さないとスピンアタックの溜めは間に合わないので、その点にだけ注意しよう。

カルノフ

バルーンアタック→落下大パンチ→しゃがみ小パンチ→立ち大パンチ→スーパー百キック

前号でも紹介した連続技の対戦向けバリエーション。

落下大パンチを小パンチ連打にすると、相手にしゃがみくらいポーズをとられてしまった場合、つながらなくなってしまう点を考慮してある。ただし、こちらだとスーパー百キックが2発しか当たらないことが多い。

レイの所でも少し触れたけど、ジャンプ攻撃＋小攻撃数発＋大攻撃キャンセル必殺技というのが、連続技の基本パターン。今回は代表的なものだけでまとめてみたけど、基本を軸にみんなも色々探してみよう。

終盤5・6面を攻略。もうクリアしか見えない!!

ネビュラスレイ

©ナムコ

ここまで来られたなら、絶対に最後まで行ける!!
ラストスパートで一気にエンディングまで進もう。

担当 DS1

華麗に抜けろ!! ステージ3・4

3面さえ抜けることができれば、十分に最後まで行くチャンスがある。4面でも注意して進めばボスまでは楽なはずだ。

〈ステージ3〉

小惑星を、早め早めと壊していき、敵戦闘機を撃ちもらしのないように破壊していく。

ボスは、左端の砲台を破壊して、ほかの砲台は破壊せずに前回紹介した安全地帯を使えば、ボスを時間切れまでやりすごすことができる(左右から岩石がこない)。

〈ステージ4〉

ザコ戦車を放っておくと次々と弾を撃たれて苦労することになる。出現即破壊でいこう。

ボスのレーザー攻撃も最初の一撃にさえ注意していれば、後はやや楽にかわせる。

ステージ05 ストリームドライブエリア

このステージは、ウィンドショットのほうが楽(だと思われる)。基本的に、このゲームではどちらの装備でも最強状態であれば、なんとかなってしまう。

というわけで、なるべくウィンドショットを積極的に使っていけば、稼ぎにもなるし、ザコに対して多少なりとも有利になる。

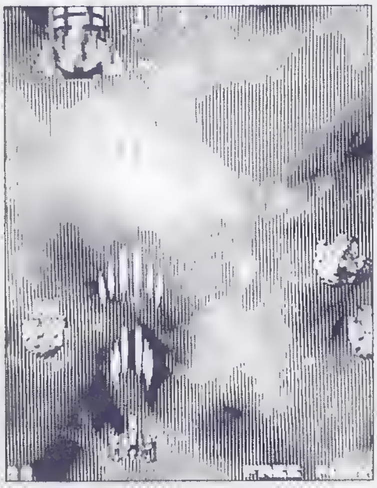
最初のアイテムキャリアでウィンドショットに変え、ザコ戦闘機、巡洋艦と破壊していく。

サイドアームは、ここ以降はDを取っていくのが無難であろう。

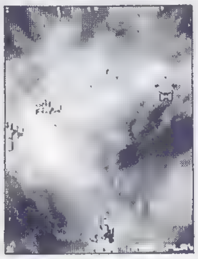
次にミサイル戦闘機と近距離まで接近してくるザコ戦闘機が出現する。ここでは、画面一番下に自機を持っていき、根こそぎ破壊していく。

ワープアウト後の砲台地帯は、それほど辛い攻撃ではないが、MAPを参考に砲台の出現位置を覚えればより安全にボスまで進めるだろう。

途中で出てくる巡洋艦2隻は、破壊せずにやりすごすこともできる。



敵に追い詰められないように次々破壊する。



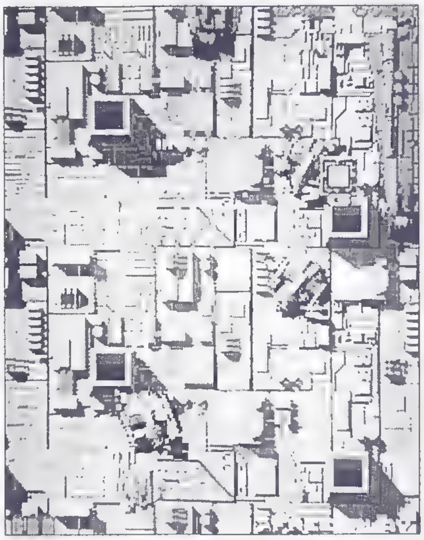
ミサイル戦闘機を1機でも逃がすとつらい。



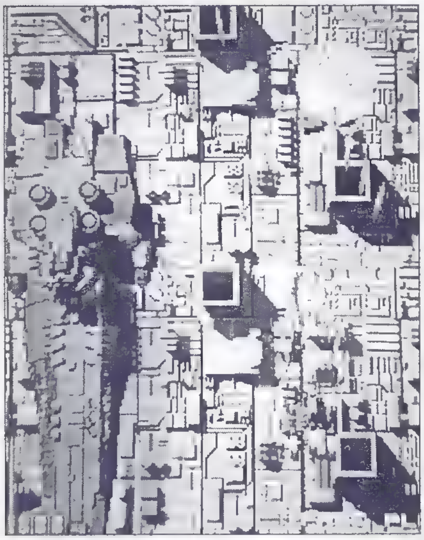
接近して狙いをつけてくる敵戦闘機。



砲台の弾はアドリブでよけてもなんとかなる。



2面で登場したヴィーゼマルダーがここでも出現。



ここでは素直にやりすごそう。

ステージ05ボス「グロスツァウベラー」

普通に戦うと、かなり強力な攻撃を受けるこのボスも、画面上のボスの左右どちらかにいれば、速射弾をかわすだけでなんとかなってしまう。

もちろんこの場所だとボスへの攻撃が容易ではないが、よほど弾よけに自信のある人でない限り、正面から戦うの



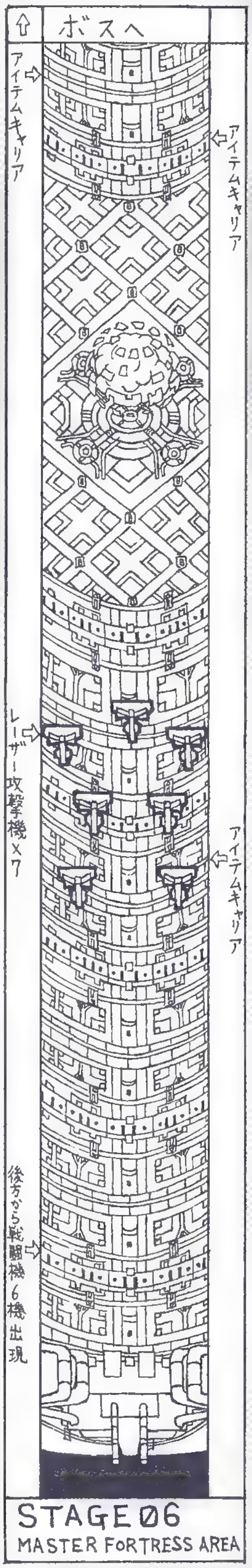
この位置で待機して…、

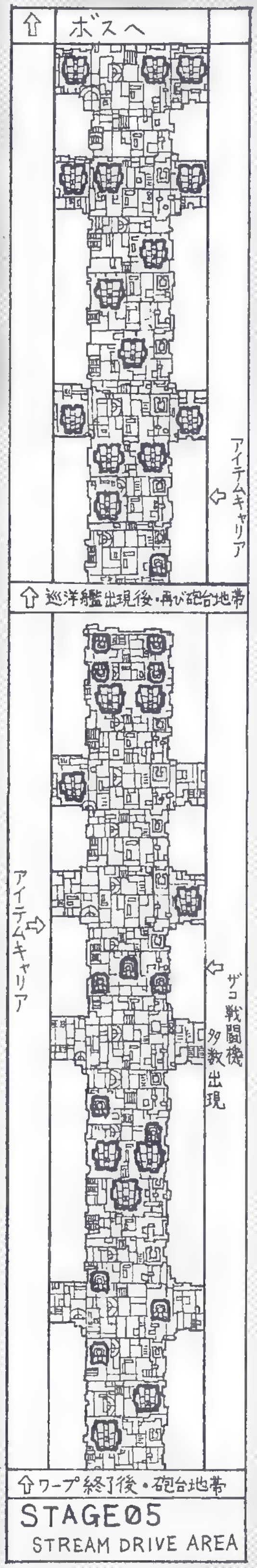


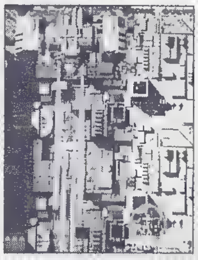
速射弾は下がってかわす。

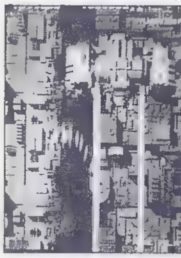


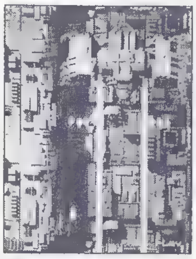
どうやってよけるの?コレ。






真正面に待機するのは自殺行為だ!!


4WAY弾の2回目がこうきて…


4WAY弾3回目。これをここでかわして抜ける。

は避けたほうがいい。

どうしてもボスを確実に破壊したいのであれば、ボスの撃つ4WAY弾の3回目が比較的かわし易いと言える（くわしくは写真参照）。

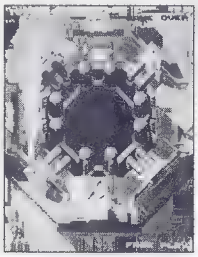
ステージ06 マスターフォートレスエリア

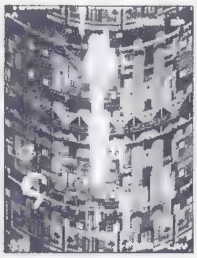
ザコ戦闘機に注意を払いながら進むのは、この面でも頭に置いていく。

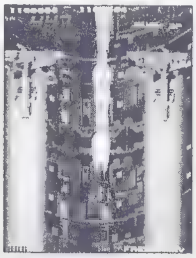
要塞内部突入後に、ザコ戦闘機が後ろから6機出現する。サクサクと破壊していこう。

レーザーを撃つ中型戦闘機は、硬い上に続々と出現するので、レーザーを撃たれる前になるべく多く撃ち込んで破壊する。

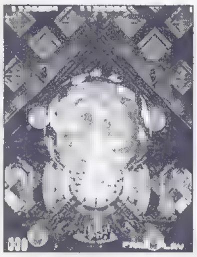
再びザコ戦闘機を倒していくと、遂に敵要塞中枢にたどり着く。この敵は、こちらに攻撃をしてくるわけでもなく、


敵戦闘機にも動きの違いがある。その特徴を理解しよう。


後ろからの戦闘機には特に注意。


レーザーで自機の行く手を阻んでくる。


最初はバリア?が張られている。


どちらにせよ撃ち込むに越したことはない。

勝手に自爆するのだが、ショットを当てればバリバリ得点が入るゾ。

このステージ自体はかなり短い。

ステージ06ボス「ルームライヘランツェン」

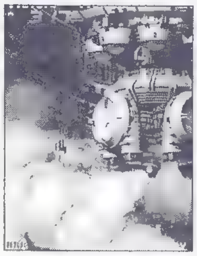
初めて戦うと、どう対処していいか分からず、なしくずし的に死んでしまいそうなボスだが、慣れれば、かなり簡単な部類に入るボスではないだろうか。

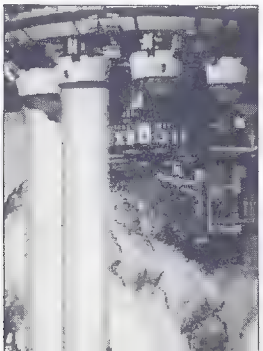
まず第一段階の攻撃は、中央でなるべくひきよせて左にかわし、隙間を見切って右に切り返す。きちんと撃ち込めば、あっと言う間に破壊できる。

第二段階のレーザー攻撃は、外側からチマチマと狙っていけば確実だ。敵は画面端の自機に対して攻撃できない。

第三段階の攻撃も、よけるタイミングに注意していれば特に問題はないはずだ。

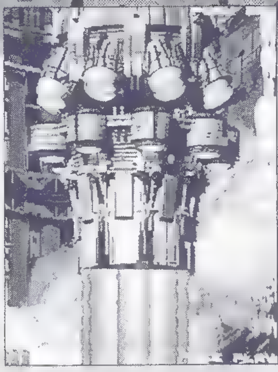

正面でひきよせて…。


左にかわした後、右に切り返す。


画面端ならば安全だ。



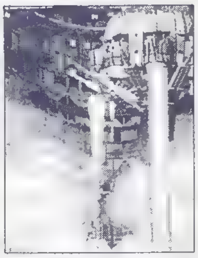
赤い誘導レーザーはよけ始めるタイミングに注意。



超強力なレーザーを撃ってくる。



変形して攻撃体勢を整えるボス。

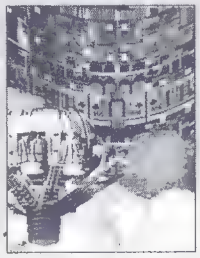


動きを止めたらすぐにレーザーがくるぞ。

第四段階、つまりボス最後の攻撃は、レーザーと体当たり攻撃、そしてワープ弾を撃ってくる。レーザー攻撃に関しては、ボスが動きを止めたときに撃つのですぐにかわせる。



ボスの体当たりはワープ弾と一緒に…



ボスの周りを回ってかわしていく。

体当たりも自機が2速以上あれば十分によけられるだろう。

ワープ弾は、出現位置にさえ気をつければ案外ズサンなかわし方でもなんとかなる。

実は6面ボスと戦う上での一番の課題は、ボスを逃がさないことなのだ。

万一ボスを逃がしてしまうとバッドエンド（スタッフロールなし）になり、エキストラステージにも行けなくなってしまう。

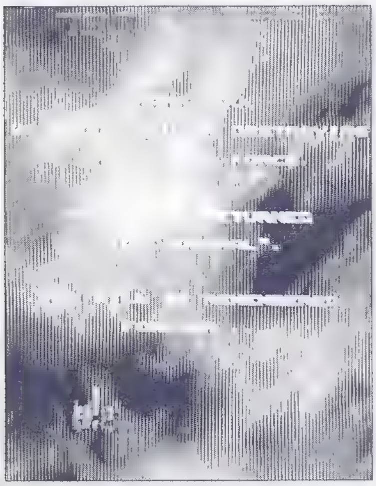
きっちりボスを倒し必ずやエンディングをその目におさめよう。

君には星雲の光が見えたか？

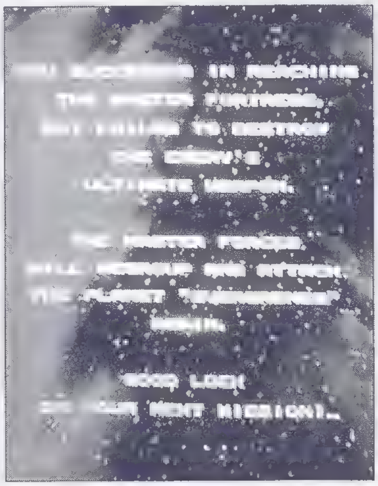
今回でネビュラスレイの攻略は終了です。

エキストラステージについては、今回は見送りましたが、各自の努力で最後までクリアしてこそ真のネビュラスレイプレイヤーと呼べるでしょう。

それではいずれまた…。



ファイティングレイは次なる戦いへ…



ああ、あわれなりバッドエンド。

蹴って、投げて、敵をまとめろ!!

電神魔傀

今回は中盤戦（ステージC・D）の攻略だ!!
超必殺技の隠しコマンドも公開するぞっ!!

担当：SHIN落合

このゲームは必殺技の出し方が特殊であるので、慣れないうちは非常に技が出しにくいものだ。

具体的には「攻撃ボタンを押す→コマンドを入れる→ボタンを離す」という方法なのだが、「ボタンを押しながらコマンドを入れる」と言えば感覚的に理解してもらえることだろう。

攻略していく上で大事なポイントは2つ。

①「投げ」を多用する…敵をつかみ、2回攻撃を入れたあと投げることにより敵に大きなダメージを与えることができる。また、投げる瞬間は無敵になるので、防御としても使えるのだ。

②「ライン」をずらす…敵は基本的に横方向へ攻撃するので、敵の真横にいるよりは少し上下に位置をずらしたほうが、攻撃を受けにくくなる。

…以上のことを、ぜひ頭の中に入れてプレイしていただきたい。

かなりいいテクニック① バスター連射

魔傀のダッシュ必殺技（ダッシュ中にボタン同時押し）であるソニックバスター。

この技は飛び道具になっていて、離れた所から敵を攻撃できる。パワーゲージさえ回復させれば無制限に撃ちまくれるので、ぜひ活用しよう。

具体的な使い方は次の通り。

①投げなどを使って、敵を集める。このとき、敵との間にある程度の距離をとっておくようにしよう。

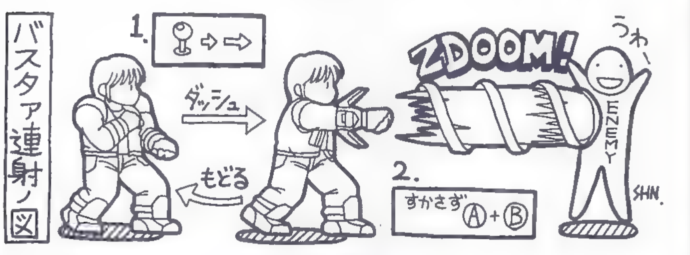
②敵に向かってダッシュする。

③ダッシュし始めた瞬間にボタンを押し、ソニックバスターを撃つ。

④当たれば敵は倒れるので、そのスキにダッシュした分だけ戻る。余裕があればゲージを回復させよう。

⑤敵が立ち上がったら、またソニックバスターを撃つ。

これをくり返す。



ステージC 遊園地

●エリア1「地上」

ステージ開始直後に、メリーゴーランドからザコが3人飛び降りてくる。



左から来るグラサン男（黒）をつかんで、右に投げろ。

1人目のザコを着地点でつかんで、すかさず右のほうへ投げてしまおう。すると、残りのザコを巻きこむことができるのだ。

敵がうまくまとまってくれたら、バスター連射でダメージを与えよう。これが基本。

ベンチに座ったザコがいる所では、ベンチを壊さないように気を付けよう（ダッシュ攻撃や必殺技を当てると壊れてしまい、座っていたザコが攻撃してくる）。

少し進むと、機雷が8基出現する。近付くと反応して自爆するので、爆発に巻きこまれないように注意すること。

●エリア2「地下洞窟」



ここも投げ。ふくよか男（黒）のタックルをかわしてつかもう。

スタート地点にモンスターが4匹いる。いきなりジャンプするが、このうち左下のやつを着地点でつかみ、右へ投げてしまおう。

ここでもバスター連射を使う。画面右にモンスターが出てくるのを見届けてから撃っても、十分間に合うぞ。

段差があるところでは、大量にモンスターが出現する。あまり画面をスクロールさせずに、左側にいる敵を右に集めながら闘うとよい。

敵を全部倒したら、ライフ回復アイテムを取って先に進もう。

●エリア3「とげとげ地帯」

画面左側からとげのついた機械が迫ってくる。逃げるようにして、右側へどんどん進んでいこう。

ここで登場する敵はライフが少ないので、つかんでとげに投げつければ一発で倒せる。

敵に囲まれたときには、通



連続技で押してもいいぞ。

全キャラ共通
超必殺技コマンド公開!!
（攻撃ボタンを押しながら【↑↓→】ボタンを離す）

（※キャラが右側を向いているとき）

ついに超必殺技のコマンドが公開できるようになった。

技を出す条件は「ライフゲージが赤くなるまでダメージを受けること」、そして「パワーゲージを満タンにすること」の2つだ。

この両方の条件を満たしているときに、上のコマンドを入力せよ!!



これが超必殺技だ!!

常の攻撃と背後を攻める裏拳（レバー背中方向＋攻撃ボタン）をうまく使い分けよう。回避技（ボタン同時押し）で逃げるのも一つの方法だ。

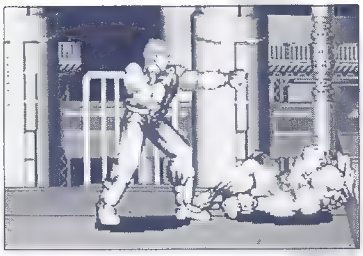
GUARDIAN ゼル・レプリカ

プレイヤーキャラの一人である、ゼル・ディア。そのレプリカ（偽造品）がこのステージのボスである。

かなり精巧なレプリカのようで、ゼル・ディアの必殺技をコピーして襲いかかってくるのだ。倒れているところにうっかり近付くと、セル・ニードルでハチの巣にされてしまうぞ。

ザコも出現するので、まずこのザコから優先的に倒していこう。積極的に近付いていかない限り、レプリカの攻撃はそれほど怖くはない。

レプリカだけになれば、もう楽勝♪どうやってもいいから、まず一回レプリカを転ばせよう。


影に注目。このくらいの間をあけよう。

そして、レプリカの倒れているそばでパンチを連打すれば勝手にくらってくださるという寸法である。すばらしい。

ステージD 第三埠頭

●エリア1「倉庫街」

ステージが始まったらすぐに画面左端へ行き、そのまま右を向きながらパンチを連打しておこう。

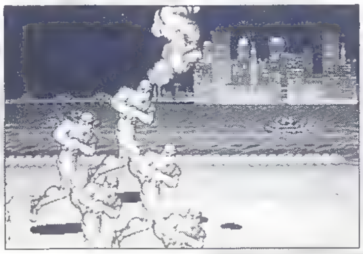
左上の出入り口から出現するザコに、うまくパンチが当たってくれるのだ。あとは投げを使って右側に敵を集め…え？ステージCのときと同じだって？まあ、基本ですから。

海が見えてくるあたりで、左右からザコの集団が突っこんでくる。まず画面右端に緑色のザコの姿が見えたら、右に向かってジャンプキックをしよう。そして、着地と同時に左にジャンプをする。

これでうまくかわせるはず。

少し進むと、ドラム缶にライフ回復アイテムが入っているので取ろう。この場所でもザコ敵が出現するが、上から回りこむようにしていったん右端までいこう。

こうすれば左側からしか敵の攻撃はこなくなるので、精神的にも楽になると思う。


敵は倒せないけど、楽なよけ方ではある。

●エリア2「甲板」

スタートしたら、まずは一気に左端まで駆け抜けよう。前の例の逆をやるわけである。

そして、敵を右へ追い返すような感じで攻めていくとよいだろう。

●エリア3「密輸船内部」

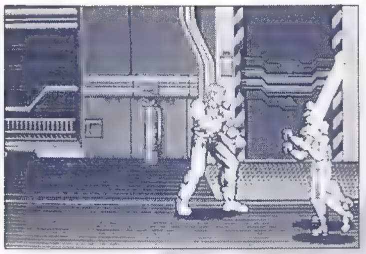
ここは4つの部屋に分かれている。最初と最後の部屋にはなにもない。

2番目の部屋に入ったあと、最初のドアの所でいったん止まる。すると刀とデッキブラシを持った敵が2人ずつ出てくるので、画面を先にスクロールさせないようにして、この4人を倒す。

画面を先にスクロールさせると、ドアからザコが出てくるので倒して先に進もう。

3番目の部屋では、まず右端に行って全部の敵を出現させる。

このとき壁を壊さないでおくと、肥満男のタックルを止めるストッパーになる。壁のそばで硬直しているところを、つかんで投げてしまおう。



BONUS STAGE 「石板割り」

A～Cの3ステージをクリアすると、ボーナスステージになる。ここでの目的は4枚の石板を破壊することだ。

攻撃ボタンを連打すると、パワーゲージが上昇していく。ゲージがMAXになっても連打の手を休めないで、そのままの状態を維持しておこう。

しばらくすると走り始めるので、赤い線の直前でジャンプボタンを押すのだ。


パーフェクト達成!!割れた枚数によって、パーフェクトからヘタクソまで評価もさまざまだ。

かなりいいテクニック② 「ゴリ押し君」

敵を攻撃するときにボタンを連打すると「連続技」になる。パンチ→パンチ→キック→**キック**と連続するのだが、この4発目の太字で書かれたキックが、敵のガードをも貫通する威力を持っているのだ。

このことを利用して、敵を一気に攻めこむことができる。

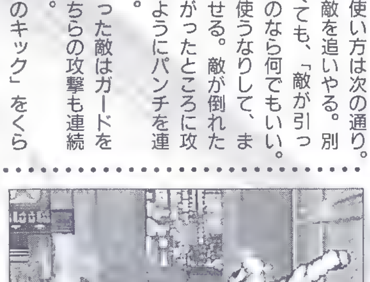
具体的な使い方は次の通り。

①壁ぎわに敵を追いやる。別に壁でなくても、「敵が引っかかる」ものなら何でもいい。

②必殺技を使うなりして、まず敵を転ばせる。敵が倒れたら、起き上がったところに攻撃が当たるようにパンチを連打しておく。

③起き上がった敵はガードをするが、こちらの攻撃も連続技に変わる。

④「4発目のキック」をくらって敵は倒れる。そうしたら、またパンチを連打しておこう。


ガードした敵ははじかれるが、壁がストッパーになるのだ。もう逃げられない。

GUARDIAN ネプチューン

長い矛が武器のこのボスは、横方向へのリーチがとても長い。また、電撃を飛ばしてくるので、横方向から近付くのは非常に危険である。

ステージCボスと同様に、このボスもザコ敵を従えている。まずはこのザコから倒していこう。

メッセージが消えてキャラを動かせるようになったら、まず写真の位置に移動する。そして右を向いてパンチを連打していよう。

すると、左のハッチから出てきたザコがちょうどパンチに当たってくれる。

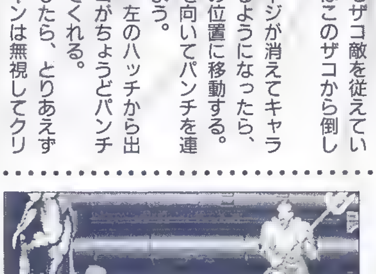
一回倒したら、とりあえずネプチューンは無視してクリーチャーに攻撃を集中させよう。投げてネプチューンを巻きこんでしまうのも手だ。

ネプチューンだけになったら、あとは楽勝。

とにかく一回転ばせて、そのスキにネプチューンの真上か真下に回りこむ。あまり近付きすぎると、起き上がったときに反撃をくらうので注意だ。

完全に起き上がったのを確認してから、接近して投げてしまおう。

これでステージDはクリア。次回はいよいよ最終面まで攻略。まだまだ秘密が隠されている…!?


足元の位置に注目。ハッチを見て位置合わせをしよう。

続[3]

あなたにも新鮮な驚きを。

驚異現象 ダッシュ501

黙っているといつまでも送られてくるので、今回遂に掲載しました。詳しくは、下。

担当：KAL

今月のメニュー

●餓狼伝説スペシャル×2
●サムライスピリッツ
●龍虎の拳2

今回トップは「餓狼伝説スペシャル」のサウンドテストモード。これは家庭用のカセットでないと使えないうえ、ゲームが発売されてからすぐに山のように情報がよせられてきたため、別にめずらしくない、あたりまえのこと、として扱ってきたんだけど、誌上に掲載されないと送られてくる送られてくる…。

ほかにも似たような理由で載せていないものがあるんだけど、今回はそれらの中でも特に投稿量の多いこいつを掲載することにしたというわけ。

それでは、その投稿量がダントツの「ガロスペサウンドテストモード」の中でも、特に詳しく、かつ美しく情報をまとめてくれた宮城のSOL・びあんか君のもので、解説、いってみましょうか。

驚 457

●餓狼伝説スペシャル

●ゲームプレイ中、使用キャラなどに関係なく、ポーズをかけた状態で「A、B、C、D、A」の順にボタンを押すと、サウンドテストモードに突入する。

このサウンドテストモードを使うと、背景はそのままに、曲だけを変えることができる。とにかくポーズを解除するとその曲になってしまい、ラウンドが変わってもそのまま、次の相手になると、元に戻る。

それでは、1時間半以上かけて調べた番号を載せておきます。

0002　5F　電源を入れたときになる短い音楽
000A　Aボタン2回　音がだんだん小さくなる
000E　Aボタン2回　音楽がスロー
0020　無音で闘える（曲を消す）
0023～25、2E～3B、3D、42～49　BGM
0060～69　音
0080～90　名前を言う
00A0　音
00B0～BF　エンディング音声
00C0～E4、F4～FE効果音
1800　1A00と同じ
1894　96～9A、9C効果音
18A0～E3、E4～E8F2　効果音
1A00　ポーズ解除後押すボタンや動き、必殺技によって効果音、音声、サウンドが変わる、㊟1人用のときCPUの動きでもなってしまう
1A13～19　効果音
1A2C～EF　ボイスなど
1C12～2D、2E～4B、4D～68、6A～84、85～92、94、96～98、9A～A8、AA～AC、AE～DE　音声、効果音など
1400　1A00と同じ
1500　1400と同じ
1900　1500と同じ

ほとんどはAボタンを1回押せば機能するが、000A、000Eの2つは2回押さないと機能しない。

（宮城県・SOL・びあんか君）

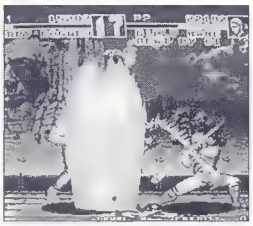
●SOL・びあんか君は、ワープロできれいな表にして送ってきてくれたので、非常に見やすかったです。本来なら（＋全国のみなさん）ってなるんだけどね。

驚 458

●餓狼伝説スペシャル

●テリーのパワーゲイザーとビリーの旋風棍をかすらせるようにすると、パワーゲイザーのグラフィックが極端に遅れる。ゲイザーを出したあと、テリーの硬直がとけると、ゲイザーの中に入っていけます。

（福岡県・杉井庸一君）



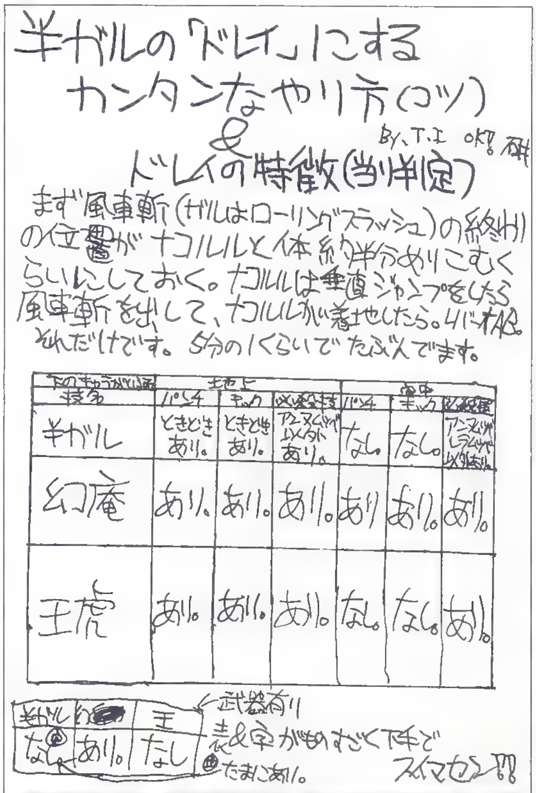
●旋風棍はボタン連打で出るノーマルなやつ、ゲイザーと旋風棍のほんとに先端をかすらせる。「だからどうした」的な感はあるけど、一度見てしまうと自分でやってみたくなるんだな。

驚 459

●サムライスピリッツ

●ハガキ参照。

（三重県・T.I OK！石井君）



半ガルの「ドレイ」にする
カンタンなやり方(コツ)
&
ドレイの特徴(当り判定)
By. T.I OK!石井
まず風車斬(ガルはローリングスラッシュ)の終わりの位置がナコルルと体約半分めりこむくらいにしておく。ナコルルは垂直ジャンプをしたら風車斬を出して、ナコルルが着地したら。4ドオル。
それだけです。5分の1くらいでたぶんでます。

下のキャラがくらう技 技名	地上 パンチ	地上 キック	地上 必殺技	空中 パンチ	空中 キック	空中 必殺技
半ガル	ときどきあり。	ときどきあり。	アニマムシャ以外あり。	なし。	なし。	アニマムシャ以外あり。
幻庵	あり。	あり。	あり。	あり	あり。	あり。
王虎	あり。	あり。	あり。	なし。	なし。	あり。

半ガル	幻庵	王
なし	あり。	なし

←武器有り
半ガル たまにあり。
表&字がものすごく下手でスイマセン!!

ハガキ。ドレイシリーズは、幻庵と王虎はすぐできたけど、半ガルをドレイにできない…という人の声が編集部にも届いてました。でも、これで安心かな？

驚 460

●龍虎の拳2

●如月影二とタクマサカザキを使用。お互い画面の両はじに離れ、骨破斬りと翔乱脚を同時に出す。するとお互いがお互いの体を突き抜けて、骨破斬りと翔乱脚を空振りし続ける。最後にはタクマが戻ってきて（翔乱脚後のはね返り）如月にぶつかり、如月が悲鳴をあげながらふっとんでいく。

（静岡県・岩崎綾乃さん、ほか全国数名のみなさん）



●これは一度見る価値あり。タイミングなどは何度もやって慣れるしかない。やりづらいという人は、1Pを如月、2Pをタクマにしてやってみよう（編集部では逆でもできました）。龍虎2コーナーでも載ってるけど、一応ね…。

販促も少うし兼ねてたりして…

なんですか？

今回はヴォイシックな感じ。

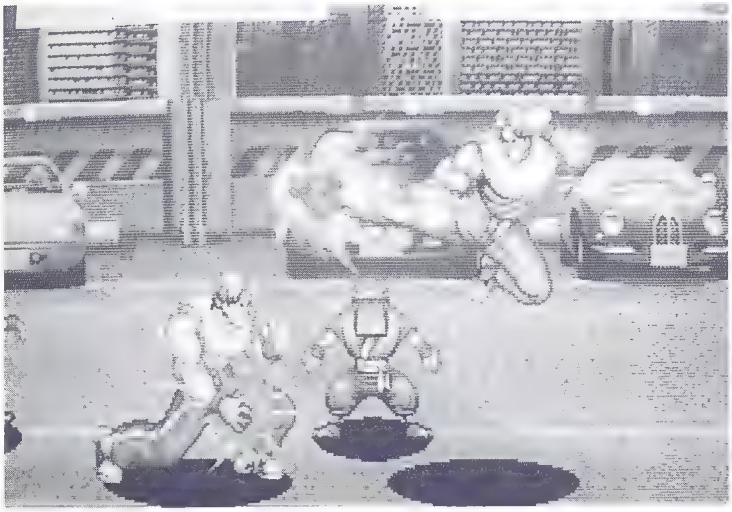
C・LAN

今回はいつぞや少しほのめかした「ボイス関係の質問」の中から、需要の高かったものを後半で特集してます。マジで音声合成コーナー復活するしかないっすよ、いやほんとに。とはいえ今はほとんどサンプリングだろうけどね。

Q 豪血寺一族（アトラス）で、CPUキースが使う、スパイラル・キック×2（相手の裏へまわりこんでの空中回し蹴り）の出し方を教えてください。

（大阪府　スコイ君）

A スパイラル・キックのコマンドを入力（↓↘→＋B）し、ボタンを連打すればOK！強力なのでバンバン使いまくると吉。去年の11、12月号に詳しく載ってます。



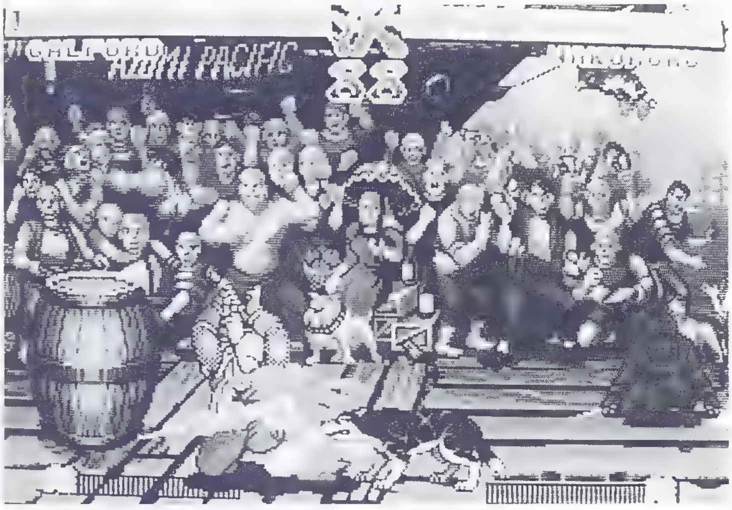
ボタン連打でスパイラルキックが5回出せる。

Q ゲーメストビデオのサムライスピリッツ（SNK）で、ガルフォードの連続技中、画面端で「ジャンプ大蹴り→立ち大斬り×2」がありますが、そのもう一つ、「ジャンプ大蹴り→立ち大斬り→大」はどうやって使い分けるのですか？ときどき前者になったりするんですが…。

（静岡県　岩崎綾乃さん）

A ラッシュドッグは、パピィがガルフォードのそばにいて、かつ前を向いていなければ出ません。ビデオの大斬り×2は、よくみると連続ジャンプからいっているのでパピィがついてこられないんですね。そんな状況だと、ラッシュドッグのかわりに、押したボタンの通常技が出て連続技になっているわけ。

また、ストライクヘッズコマンドを利用したキャンセル通常技もあります。今年の1月号をみればすべてわかります。



犬が後ろを向いてれぱキャンセル犬が通常技に…。めくりからがやりやすい。

Q 大変失礼なことを聞くようですが、私はFRS－N、Oさんが本当にいるのかと思ってます。どうでしょうか？ほかのライターの人たちならみたんですが（写真で）。

（北海道　剣豪神君）

A んなわけないでしょ。しっかり存在します。ホラ、今も目の前にいるし…。

ちなみに写真で出たこともありまして、え〜と、あれは確かダラ…あ、ちょっとN、Oさん、やめバキガスー！（死）



これがFRS－N，O氏が載った唯一の写真だ。

Q 拝啓　C・LAN様。徹夜お疲れ様です（笑）。（©…全然笑えないんスけど）

さて質問ですが、ハットトリックヒーロー'93（タイトー）のデモをみていたら〝スイス〟チームが戦っているではありませんか！プレイヤーチームはもちろん、CPU相手でもみたことがないのに、です。これは一体ど－いうことでしょうか？　敬具

A スイスの国旗は赤字に白の十字で正方形ですね。間違いやすいのはデンマークだけど22チームの中にはいません。ほかに十字というとスウェーデン、フィンランドあたり。見間違いじゃないとすれば…予選落ちしちゃったのかなあ。

今回はこんな感じです。なお、タムタムの断末魔はただの叫び声で深い意味はないとのこと。

質問がなんかあるよんて人は、ゲーメスト編集部「なんですか」係までどうぞ。

ボイスなんですか？

最近増えてきたボイス関係の質問の中でも、特に多かったものを今回は取り上げてみました。最近のゲームはよくしゃべるからねえ。

サムライスピリッツ

〈覇王丸1コインクリア時のナレーション〉

「数寄将星の宿を信じ、今日も阿修羅の道を進まん」

〈タムタムの断末魔〉

「ネタリロクワカケ」

〈天草の断末魔〉

「こんなハズはないィ〜」

龍虎の拳2

〈TVCFのBGM〉

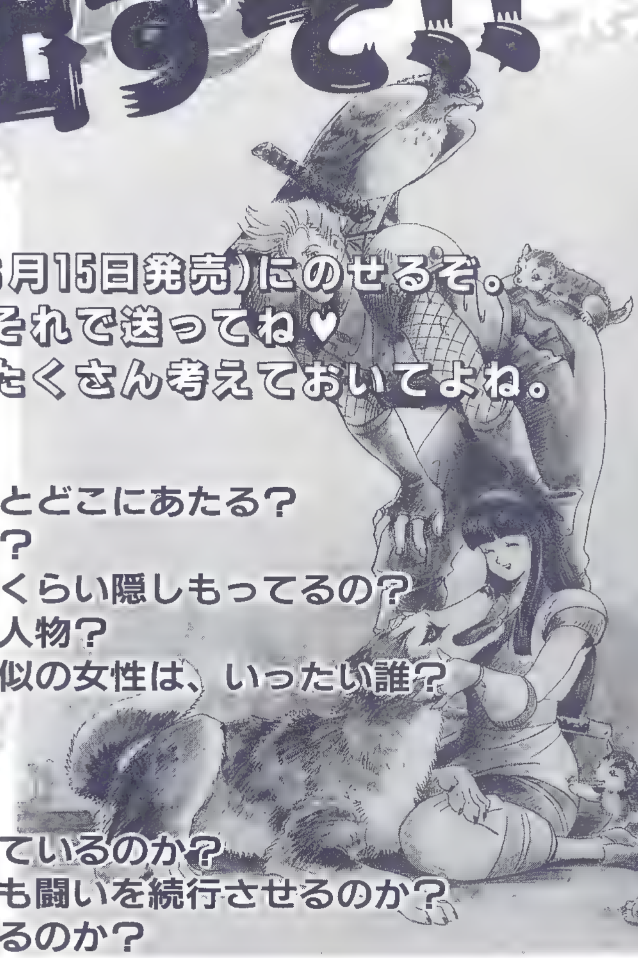
これはボイスとは少し違うけど、一応こちらに加えました。アーチストはTVCFの曲を専門に作っている方で、曲名は「L・I・P」。現在CD化はされておらず、また予定もないそうです。

質問回答：SNK

サムライスピリッツの謎本を出すぞ!!

じゃんじゃん！サムライワールドに関する疑問を送ってくれ！こういったものをつくってくれ、というのでもいいぞ！文章でもいいし、簡単なイラストにしてもいいからね。

くわしいことはゲーメスト7月15日号(6月15日発売)にのせるぞ。
次の号にとじこみはがきをつけるから、それで送ってね♥
しめきりは6月30日必着だから、今からたくさん考えておいてよね。



具体例：

- ●覇王丸・右京ステージの骸流島は、現在でいうとどこにあたる？
- ●覇王丸という名前は、元服したあとの名前なの？
- ●橘右京はりんごをどこに入れてる？　またどのくらい隠しもってるの？
- ●ガルフォードとアースクェイクの師匠は、同一人物？
- ●不知火幻庵のエンディングに出てくる不知火舞似の女性は、いったい誰？
- ●天草四郎が魔界に入ったいきさつとは？
- ●各キャラクターがもつ武器の名前の由来は？
- ●各ステージにいる黒子について
  - ・報酬をもらってるの？
  - ・なんで黒子をしているのか？
  - ・あれは一体誰なんだ！
  - ・なぜ気絶状態でも闘いを続行させるのか？
  - ・各キャラクターは彼（彼女？）をどう思ってるのか？

全国通信販売！！

買いたい人

まとめて買って、クレジットらくらくお支払い。
(50,000円以上お買い上げの方、尚、ボーナス一括払いも有り)

（新品・中古）商品が今スグ欲しい方お電話下さい！！

※ネオジオ、基板以外の各種本体・ソフトや表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELしてください。
TELした次の日に商品がお手もとに！！
商品代金は商品と引き換えです
(ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円)
(※一部地域、一部商品除く)

注意要項

- 人気商品は発売後売値があがることがあります。なるべく予約して下さい。
- 新作　予約キャンセルは発売日3日前までにお願いします。
- 返品、交換はできません。(新品故障の場合は、メーカー保証です)
- キャンセル不可（発送後のキャンセルは送料をいただきます）
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます　予約の場合キャンセル料はいりません）
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格は変更する場合があります。

仕入れで、お悩みの
小売店さま大歓迎！！
(一般のお客様も受け付けています。)

特典① 同タイトル2本以上で、卸価格になります。
(定価の35%～95%引き　※一部商品除く)
特典② 合計20本以上は、送料サービスいたします。

年中無休 毎日発送
(翌日配達ＯＫ)
FAX注文24時間 受付けております。

超目玉商品 すべて先着50名限り
6/4 (土) A.M.11：00受付開始 新品 税別
※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付けます
目玉商品は中古品との交換はできません

	定価	中古	新品
ＨＤ ネオ　ジオ	¥48,800	24,800	29,980

	定価	新品
ＨＤ ＰＣエンジンＤＵＯ－Ｒ	¥39,800⇨	17,980
ＳＦ バトルドッジボール２	¥9,600⇨	980
ＳＦ Ｊリーグサッカープライムゴール	¥8,500⇨	2,980
ＳＦ スーパー本命　ＧＩ制覇	¥9,800⇨	3,980
ＳＦ 競馬エイトスペシャル	¥9,800⇨	3,980
ＣＤ 熱血ドッジボール部ＣＤサッカー編	¥7,200⇨	100
ＰＣ アイドル花札（ハッカー）	¥8,900⇨	1,980
ＣＤ ＳＣＤ天外魔境ＺＩＲＩＡ	¥7,200⇨	1,980
ＣＤ 超兄貴	¥7,200⇨	2,980

新作ソフト予約受付中 税別

	発売日	価格
ＳＦ 餓狼伝説スペシャル	7/29	¥7,980
ＳＦ スーパーフォーメーションサッカー94	6月	¥6,980
ＳＦ ゼロヨンチャンプＲＲ	7/下	¥6,980
ＳＦ Ｊリーグプライムゴール２	8/5	¥5,980
ＳＦ 超原人	7/22	¥6,480
ＳＦ タクティクス・オウガ	今夏	ＴＥＬ
ＳＦ スーパーストリートファイター２	6/25	¥7,980
ＳＦ ハットトリックヒーロー２	7/29	¥6,480
ＳＦ 美少女戦士セーラームーンＳ	7/上	¥4,980
ＣＤ ワールドヒーローズ２	7/1	¥4,980
ＭＤ 餓狼伝説２	6/24	¥6,980
ＭＤ スーパーストリートファイター２	6/下	¥7,980
ＮＧ ワールドヒーローズ２JET	6/10	¥21,980
本体 スーパーゲームボーイ	6/14	¥5,980
本体 セガ次世代機　サターン（仮称）	今秋	未　定

家庭用 ネオジオ

(下に表示されている価格は5/9日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでＴＥＬで確認してください。) 税別価格

	新品	中古	買取
あしたのジョー伝説	×	9800	6800
アンドロデュノス	16980	9800	6800
エイトマン	9980	6800	3700
ASO２	×	9800	7000
餓狼伝説	×	3800	3000
餓狼伝説２	×	3800	2800
餓狼伝説スペシャル	18980	12800	7600
キングオブモンスターズ	6980	5800	3400
キングオブモンスターズ2	×	6800	3400
クイズ大捜査線	6980	5800	4000
クイズ迷探偵・ネオ&ジオ	×	16800	12000
ぐるりん　夏予定	TEL	TEL	
クロスソード	9980	6800	3400
ゴーストパイロット	×	11800	8200
サイバーリップ	5980	5400	3200
サッカーブロール	×	10800	6400
サムライスピリッツ	18980	9800	9000
ジョイジョイキッド	6980	6400	3800
ザ・スーパースパイ	6980	6400	3800
スーパーバレー94　夏予定	TEL	TEL	×
ズパパ！　夏予定	TEL	TEL	×
スラッシュラリー	7980	7400	4800
戦国伝承	6980	5800	3400
戦国伝承２	×	9800	5800
得点王	×	17800	10600
得点王　２	20980	18800	高額
トッププレイヤーズゴルフ	7980	6800	3400
トップハンター　夏予定	TEL	TEL	×
ナム　1975	7980	7400	4400
2020スーパーベースボール	7980	5800	2900
ニンジャコンバット	×	7800	4600
ニンジャコマンドー	×	19800	11800
バーニングファイト	10800	6800	3400
バカ殿様麻雀漫遊記	×	10800	5400
ビューポイント	×	24800	22000
ファイターズヒストリーダイナマイト	24980	22800	18000
ファイヤースープレックス	14800	7800	4600
フットボールフレンジー	7980	7400	4400
フライングパワーディスク	17980	14800	11800
ベースボールスターズ	×	4800	2800
ベースボールスターズ2	×	8800	4400
麻雀狂列伝	×	8800	5200
マジシャンロード	×	7800	4600
みなさんのおかげさまです	×	8800	4400
ミューティション・ネイション	6980	5800	3700
ミラクルアドベンチャー	15980	9800	7300
ライディングヒーロー	7980	6800	4000
ラギ	6980	6400	3800
ラストリゾート	×	19800	14000
リーグボウリング	7980	7400	3700
龍虎の拳	×	6800	3400
龍虎の拳　２	19980	16800	10000
ロボアーミー	6980	5800	2900
ワールドヒーローズ	9980	6800	3400
ワールドヒーローズ2	×	5800	5000
ワールドヒーローズ2 JET	21980	19800	高額
メモリーカード	2980	2200	600
コントローラー	5480	4200	1800
麻雀コントローラー	×	3800	2200
ファイティングスティックNEO	5980	4800	3000
AVコード	1200	1000	300
RFコンバーター	1980	1800	300
RGBケーブル	2200	2000	200
ACアダプター	3480	2800	200
ネオ・ジオ	30980	25800	24000

アーケード基板 販売（中古）＆買取

(下に表示されている価格は5/9日現在の価格です。価格は変更する場合がありますのでＴＥＬで確認してください。)

	中古	買取
アークエリア	12000	6000
Ｒ－ＴＹＰＥ２	14000	10500
Ｒ－ＴＹＰＥ　ＬＥＯ	18000	13500
悪魔城ドラキュラ	58000	46400
アテナ	15000	12000
アラビアンファイト	52000	28600
アルゴスの戦士	14000	9800
アンダーカバーコップス	28000	22400
イシターの復活	148000	高額
イメージファイト	8000	4400
ウルトラ闘魂伝説	25000	12500
ウルフファング	28000	23800
エイリアンストーム	14000	8400
Ａ－ＪＡＸ	20000	14000
エグゼドエグゼス	35000	26200
エスケープキッズ	24000	15600
ＳＤガンダム三国志	15000	4500
Ｆ１グランプリ	2000	500
エリア８８	78000	58500
黄金の城	28000	21000
オーダイン	75000	45000
ガイアポリス	26000	20000
海底大戦争	42000	25200
カプコンワールド２	18000	5700
ガンネイル	15000	9000
ガンフロンティア	45000	31500
機動戦士ガンダム	12000	5400
キャプテンコマンドー	32000	22400
ギャプラス	28000	18200
究極タイガー	12000	7800
キングオブドラゴン	28000	21000
クイズ三国志	2000	200
空牙	25000	15000
クライムファイター２	28000	16800
グラディウス	25000	20000
グラディウス２	22000	17600
グラディウス３	22000	17600
源平討魔伝	18000	14400
豪血寺一族	30000	12000
ゴールデンアックス２	58000	34800
極上パロディウス	168000	高額
コットン	15000	9000
コンバットライブス	3000	300
サイコソルジャー	168000	高額
最後の忍道	15000	9700
西遊降魔録	3000	300
サラマンダ	25000	21200
サンダークロス	18000	13500
サンダークロス２	22000	16500
サンセットライダー	28000	16800
雷龍（サンダードラゴン）	8000	4000
ジェミニウイング	14000	9800
シャドーダンサー	15000	9000
シャドーフォース	28000	15400
シュトラール	6000	1800
スーパーリアル麻雀Ｐ２	14000	10500
スーパーリアル麻雀Ｐ３	28000	21000
スーパーリアル麻雀Ｐ４	98000	58800
スカイキッド	38000	22800
スターフォース	25000	20000
ストライダー飛竜	85000	60000
ストリートファイター２ダッシュ	12000	2400
スト２ダッシュターボ	24000	12000
Ｓストリートファイター２	78000	46800
Ｓストリートファイター２Ｘ	148000	高額
スパイダーマン	32000	19200
スプラッターハウス	32000	22400
ゼクセクス	20000	17000
ゼビウス	18000	7200
戦国エース	42000	31500
戦場の狼	10000	7000
ソニックウイングス	18000	9000
ダークシール２	15000	12000
大魔界村	98000	58800
闘いの挽歌	28000	19600
達人	8000	5200
達人王	18000	13500
ダンジョンズ＆ドラゴンズ	98000	高額
タントアール	18000	9000
チャンピオンレスラー	2000	200
超時空要塞マクロス	18000	11700
T.M.N.T	15000	7500
ディグダグ	20000	13000
出たなツインビー	15000	10500
天地を喰らう	48000	28800
天地を喰らう２	45000	29200
ドギューン	12000	7800
トライゴン	15000	11200
虎への道	12000	3600
ドラゴンスピリット	38000	30400
ドラゴンバスター	38000	30400
ドラゴンブリード	10000	6500
ドラゴンセイバー	58000	29000
トリプルウォーズ２	28000	9800
ドルアーガの塔	42000	33600
ナイツオブザラウンド	28000	21000
ナイトスラッシャーズ	52000	26000
ナックルヘッズ	18000	11700
忍者くん阿修羅の章	15000	9000
熱血高校ドッジボール	6000	2100
ネビュラスレイ	98000	49000
バース	28000	18200
バーニングライバル	68000	34000
パーフェクトソルジャーズ	38000	17100
バイオレントストーム	48000	24000
爆突機銃艇	25000	17500
バツグン	68000	51000
ハットトリックヒーロー	48000	38400
ハットトリックヒーロー93	108000	高額
ハットリス	3000	300
バトルクロード	58000	26100
バニッシャー	48000	36000
バブルボブル	28000	21000
パラデューク	28000	14000
パロディウスだ！	18000	13500
Ｆ／Ａ	18000	11700
ファイナルファイト	18000	11700
ファンタジーゾーン	18000	11700
Ｖファイブ	18000	11700
フェリオス	68000	47600
ぷよぷよ	68000	57800
ブラックドラゴン	18000	12600
プリルラ	48000	28800
マーシャルチャンピオン	18000	9000
魔界村	15000	10500
マジックソード	38000	19000
魔獣の王国	68000	57800
マッスルボマー	58000	31900
魔法大作戦	48000	36000
未来忍者	58000	29000
メジャータイトル２	48000	24000
メタルブラック	48000	36000
ＵＳネイビー	42000	23100
雷電（ライデン）	25000	17500
雷電２（ライデン２）	98000	高額
ライトブリンガー	98000	高額
ライフフォース	25000	21200
ラストデュエル	12000	6000
リブルラブル	62000	40300
レイフォース	88000	高額
ロストワールド（Ｐ）	168000	高額
ワルキューレの伝説	72000	43200
ワンダーモモ	98000	高額
ワンダー３	45000	31500
ＭＶ－１Ｆ（ネオジオ）	58000	43500
シグマAV3000	22800	19300
シグマ6000ターボ	11800	9400
ベガ9000ＤＸ	34800	29500
パナカスタム	22800	19300
パナツイン	24800	21000
コンボAV	22800	19300
MVSカセット各種	1000より	×

税別価格

買取　交換の申込方法（注意事項）

1. 申込用紙に必要事項を記入して一緒に宅急便などで送ってください。
2. 到着後、3日～7日で送金させていただきます。すべて速達現金書留で送ります（手数料1,000円）
3. こちらで受付完了した場合原則として返品できません。故障している物を送ってきた場合着払で荷物を送り返させていただきます。
4. 商品価値のない物は買い取り出来ません。この場合原則として返品できません。
5. 同じ商品を2つ以上送った場合も買取り価格は下がります。
6. 箱、説、付属品が揃っていない商品はなるべく送らないで下さい、買取り価格が下がります。
7 毎日のように価格の変動がありますので、ここに表示されている価格はあくまで参考にしてください。
8 最新価格は、電話にてお問い合わせください。
9. アーケード基板のインスト・説明書・設定表などは商品価値がありますので、付いて無い場合（コピーの場合も同じ）は買取金額は下がります。（約20%～50%買取金額が下がります。）



〒431-31 静岡県
浜松市笠井町32－1 **エマーソン** 年中無休 通販部係
☎053－433－9900 受付時間AM11：00～PM8：00
FAX053－434－9711 FAXでも受付ています　現金書留でも受付ています

※「エマーソン通信」㋹定期購読（月１回）希望の方は年会費を現金書留で申し込み下さい（年3,000円）

各種ゲームソフト・本体 高価買取中
コミック本・攻略本・ミュージックCDも買取ります

買取申込書				
ゲーメスト 6/30号	氏名 (フリガナ)　　　　印	生年月日　年　月　日生	年令　　才	保護者名　未成年の方は、保護者に名前を書いてもらって下さい。無い場合は返品します。(フリガナ)　　　　印
住所 〒　(フリガナ)			電話番号　－　－	

チャドラン

新作・人気作を並ばずに買いたい！
ほしいソフトがどこにも売っていない！
今すぐお電話ください。
チャドランはそんなあなたの味方です。

■チャドラン5大メリット■
●オール新品、大幅値引き●日本一の規模を誇る在庫●買って安心前払いシステム●注文した次の日には商品到着（一部地域を除く）●予約をしていると発売日には商品到着（一部地域商品除）

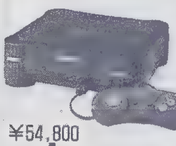
☎06-543-7700通販部
FAXでも受付けています FAX06-543-8778 〒550 大阪市西区南堀江1-23-6
受付時間／朝10：00～夕方7：00（以後は自動録音にて24時間受付OK）

品揃え日本一の通販

特報 お得な情報いっぱい コンピューター電話情報サービス会員募集!!

チャドラン通販部では只今お得な情報がいっぱいのコンピューター電話登録会員を募集中です。登録していただいた方にはコンピューター電話がお客様のお家に自動的に電話をしてお得な情報が聞けるというシステムです。もっとくわしくお知りになりたい方は案内をお送りしますので氏名、〒番号、住所、電話番号、生年月日を記入のうえチャドラン通販部までお申し込み下さい。

3DO REAL



¥54,800
↓
¥49,800

- ウルトラマンパワード・・¥8,800→¥7,900
- 京都鞍馬山荘殺人事件・¥12,800→¥11,500
- クラッシュ・アン・バーン・・¥8,800→¥7,900
- ステラ7・・・・・・・¥8,800→¥7,900
- チキチキマシン猛レース・・¥8,800→¥7,900
- 鉄人・・・・・・・・・・¥8,900→¥7,980
- 寺沢武一の「武」・¥9,800→¥8,800
- トータルエクリプス・¥8,800→¥7,900
- ドクターハウザー・¥8,800→¥7,900
- ドラゴンズレア・・¥8,800→¥7,900
- 呪われた館・・・・¥8,800→¥7,900
- ファイアボール・・¥7,800→¥6,980
- ペブルビーチ・・¥9,800→¥8,800
- ライフステージ・・¥9,800→¥8,800
- 娯楽の殿堂・・・・¥8,800→¥7,900
- NFLマッデン・フットボール・・・・・・・・・・・・・¥9,800→¥8,800
- 黒き死の仮面・・¥8,800→¥7,900
- 時を超えた手紙・¥8,800→¥7,900
- プロフェッショナル麻雀 悟空・・・・・・・・・・・・・¥7,800→¥6,980

6/25発売 スーパーファミコン用



スーパーストリートファイターII
¥10,900
↓
TEL

同時発売 格闘専用コントローラー



CPソルジャー
¥1,980➡¥1,780
「スーパーストリートファイターII」に最適

新作ソフト予約受付中！ 20%オフより（一部商品除く）

6月3日新作	MD	モータルコンバット
6月3日新作	MC	モータルコンバット
6月3日新作	GB	幽遊白書3
6月3日新作	GG	とられてたまるか
6月3日新作	MC	ドラゴンズレア
6月4日新作	ACD	ワールドヒーローズ2
6月4日新作	MD	大航海時代II
6月10日新作	GB	ザ・心理ゲーム
6月10日新作	SC	コズミックファンタジー4
6月10日新作	NG	ワールドヒーローズII ジェット
6月10日新作	SF	ぽっぷるメイル
6月10日新作	SF	幽遊白書2
6月11日新作	3DO	将棋スペシャル
6月11日新作	3DO	ナイト・トラップ
6月11日新作	3DO	ノンタンといっしょ
6月11日新作	3DO	パワース・キングダム
6月14日新作	GB	テトリスフラッシュ
6月14日新作	GB	ドンキーコング
6月14日新作	HA	スーパーゲームボーイ
6月17日新作	MD	新創世紀ラグナセンティ
6月17日新作	SC	KO世紀ビースト三獣士
6月17日新作	SC	ブランディッシュ
6月17日新作	SF	ウルティマ 外伝
6月17日新作	SF	SD飛龍の拳
6月17日新作	SF	奇々怪界～月夜草子～
6月17日新作	SF	スーパー将棋2
6月24日新作	FC	高橋名人の冒険島IV
6月24日新作	MD	餓狼伝説2
6月24日新作	SC	聖戦士伝承 雀卓の騎士
6月24日新作	SF	サンサーラ・ナーガII
6月24日新作	SF	ジュラシック・パーク
6月24日新作	SF	スーパードッグファイト
6月24日新作	SF	パチスロ物語ユニバーサル
6月24日新作	SF	スーパービリヤード
6月25日新作	SF	スーパーストリートファイターII
6月25日新作	PA	CPソルジャー
6月25日新作	SF	ブランディッシュ
6月25日新作	3DO	バーニングソルジャー
6月25日新作	3DO	ファラオの封印
6月30日新作	GB	熱闘サムライスピリッツ
6月中旬新作	GB	パチスロキッズ2
6月中旬新作	SC	天地を喰らう
6月中旬新作	SF	ナイツオブザラウンド
6月中旬新作	SF	スーパーフォーメーションサッカー'94
6月下旬新作	GB	本命ボーイ
6月下旬新作	MD	スーパーストリートファイターII
6月下旬新作	PA	MD CPソルジャーMD
6月下旬新作	SF	スーパーウルトラベースボール2
6月下旬新作	SF	MATHER II
7月1日新作	SF	ワールドヒーローズ2
7月8日新作	SC	3×3 EYES
7月8日新作	SF	スラップスティック
7月8日新作	SF	つり太郎
7月8日新作	SF	天龍源一郎のプロレス
7月8日新作	SF	美女と野獣
7月15日新作	SC	栄冠は君に
7月15日新作	SF	スーパーF-1サーカス3
7月15日新作	SF	歌舞伎町リーチ麻雀東風戦
7月15日新作	SF	ソードワールド2
7月15日新作	SF	バトルZEQUE伝
7月22日新作	GB	熱闘餓狼伝説2
7月22日新作	SF	超原人
7月22日新作	SF	フェーダエンブレムオブジァスティ
7月29日新作	GB	競馬貴族EX'94
7月29日新作	SF	餓狼伝説スペシャル
7月29日新作	SF	ハットトリックヒーロー2
7月29日新作	SF	ロードランナーシイン

スーパーファミコン

- アクセルブリッド・・・¥9,800→¥2,980
- アレサ・・・¥9,800→¥3,980
- アンドレアガシ テニス・・・¥8,800→¥5,980
- スーパー囲碁 碁王・・・¥14,800→¥9,980
- スーパーインディチャンプ・・・¥9,200→¥5,980
- スーパーUNO・・・¥8,500→¥6,600
- エースをねらえ！・・・¥9,400→¥2,980
- エアーマネージメントII・・・¥12,800→¥9,980
- NFLフットボール・・・¥9,000→¥4,980
- F 1グランプリIII・・・¥9,900→¥7,700
- NBA JAM・・・¥9,800→¥7,600
- SDガンダムGX・・・¥9,800→¥7,600
- 大仁田 厚 F.M.W・・・¥9,800→¥1,980
- 神聖紀オデッセリア・・・¥9,500→¥2,980
- スーパーカジノ・・・¥8,980→¥5,980
- スーパー究極 ハリキリスタジアム・・・¥9,500→¥3,980
- 自己中心派2・・・¥8,900→¥5,980
- クラシックロード・・・¥9,800→¥5,980
- くにおのおでん・・・¥6,900→¥5,380
- クレヨンしんちゃん2・・・¥6,800→¥5,300
- 競馬エイトスペシャル・・・¥9 800→¥5,980
- けろけろけろっぴの冒険・・・¥6,980→¥4,980
- 拳闘王 ワールドチャンピオン・・・¥8,000→¥980
- GO！GO！ドッジリーグ・・・¥7 800→¥2,980
- スーパー五目ならべ連珠・・・¥8,800→¥5,980
- コットン100%・・・¥9,300→¥7,280
- サラブレッドブリーダーII・・・¥12,800→¥9,980
- サッカーキッド・・・¥8,800→¥2,980
- スーパー三国志III・・・¥14,800→¥9,800
- ザブルークリスタルロッド・・・¥9,800→¥4,980
- 初段 森田将棋・・・¥8,544→¥5,980
- シムシティ・・・¥7,767→¥5,980
- シルヴァサーガII・・・¥9,800→¥1,980
- 新桃太郎伝説・・・¥9,800→¥7,600
- 実況パワフルプロ野球94・・・¥9,000→¥5,980
- 首都高バトル'94・・・¥9,800→¥7,600
- Jリーグエキサイトステージ'94・・・¥9 800→¥7,600
- スペースインベーダー・・・¥4 980→¥3,980
- スターフォックス・・・¥9,515→¥1,980
- ストリートファイターIIターボ・・・¥9,980→¥4,980
- スペースバズーカー・・・¥6,311→¥980
- スペースエース・・・¥9,800→¥5,980
- スーパースラムダンク・・・¥8,900→¥1,980
- スーパー3Dベースボール・・・¥12,800→¥3,980
- 聖剣伝説2・・・¥9,800→¥2,680
- 全日本プロレス・・・¥9,800→¥1,980
- ダイナマイトザラスベガス・・・¥8,900→¥6,900
- ダークキングダム・・・¥9,800→¥7,600
- 対局囲碁ゴライアス・・・¥14,800→¥11,500
- 太閤立志伝・・・¥11,800→¥9,200
- 武田修宏のスーパーカップサッカー・・・¥9,500→¥4,980
- ダービースタリオンII・・・¥12,800→¥7,980
- 大工の源さん・・・¥8,900→¥3,980
- スーパー大航海時代II・・・¥11,800→¥9,200
- スーパーダブル役満・・・¥9,000→¥5,980
- スーパーダンクショット・・・¥8,349→¥2,980
- ツインビーレインボーベル・・・¥9,000→¥5,980
- 提督の決断・・・¥14,800→¥11,500
- 本格麻雀 徹萬・・・¥7,800→¥5,980
- ソードワールド・・・¥9,800→¥1,980
- 機動警察パトレイバー・・・¥9,800→¥6,980
- テトリス武闘外伝・・・¥8,000→¥4,680
- スーパーテトリス2限定版・・・¥8,500→¥6,600
- DESTRUCTIVE・・・¥6,800→¥980
- デザート・ファイター・・・¥9,800→¥4,980
- トップマネジメントII・・・¥14,800→¥11,500
- トルネコの大冒険・・・¥9,600→¥6,980
- スーパートロールアイランド・・・¥8,900→¥4,980
- 独立戦争・・・¥11,800→¥7,980
- ドラッキーの草やきう・・・¥9,800→¥2,980
- ドラゴンアース・・・¥8,500→¥2,980
- ドラゴンクエストI・II・・・¥9,600→¥5,980
- ドラゴンボールZ超武闘伝2・・・¥9,800→¥4,980
- 南国少年パプワくん・・・¥8,800→¥6,880
- 熱血硬派くにおたちの挽歌・・・¥9,800→¥7,600
- スーパー信長の野望 全国版・・・¥8,800→¥6,880
- 馬券錬金術予想ソフト・・・¥9,500→¥7,400
- スーパーバトルタンク2・・・¥9,800→¥7,600
- スーパーパチスロ麻雀・・・¥9,500→¥7,400
- パチ夫くんスペシャル2・・・¥9,980→¥7,780
- バイキングの大迷惑・・・¥8,800→¥2,980
- バトルトード イン バトルマニアック・・・¥9,800→¥2,980
- バトルドッジボールII・・・¥9,600→¥1,980
- パチ夫くんスペシャル・・・¥9,800→¥5,980
- パチスロランド・・・¥9,800→¥7,600
- パチンコウォーズ2・・・¥9,800→¥6,980
- ヒューマンベースボール・・・¥8,600→¥1,980
- 緋王伝・・・¥11,800→¥6,980
- 美神伝説ZoKu・・・¥9,800→¥1,980
- ファーストサムライ・・・¥7,800→¥2,980
- ファイナルセット・・・¥8,500→¥2,980
- ファイナルファンタジー5・・・¥9,800→¥4,980
- フォーチュンクエスト・・・¥9,800→¥7,600
- ファイターズヒストリー・・・¥9,800→¥7,600
- ファイナルファンタジー6・・・¥11,400→TEL
- ファイアーエンブレム・・・¥9,515→¥6,980
- スーパーファイヤープロレスリングII・・・¥8,500→¥2,980
- スーパーファミスタ3・・・¥8,800→¥5,980
- スーパーブラックバス・・・¥9,800→¥6,980
- すーぱーぷよぷよ・・・¥8,200→¥6,380
- 平成イヌ物語バウ・・・¥7,800→¥5,980
- ホーリーストライカー・・・¥8,800→¥1,980
- 北斗の拳7・・・¥9,700→¥4,980
- スーパー本命G-1制覇・・・¥9,800→¥3,980
- スーパーボンバーマン2・・・¥8,500→¥6,600
- マッスルボマー・・・¥9,980→¥5,980
- 真・麻雀・・・¥9,000→¥5,980
- スーパー麻雀大会・・・¥9,800→¥7,600
- スーパー麻雀2本格4人打・・・¥8,800→¥6,880
- マリオカート・・・¥8,641→¥5,980
- スーパーマリオコレクション・・・¥9,515→¥6,980
- マリオペイント・・・¥9,515→¥6,980
- スーパーマリオワールド・・・¥7,767→¥5,480
- 真・女神転生II・・・¥9,990→¥6,980
- スーパーメトロイド・・・¥9,800→¥4,980
- モノポリー・・・¥9,700→¥7,580
- スーパー桃太郎電鉄II・・・¥8,800→¥6,880
- 遊人 雀獣学園・・・¥8,900→¥4,980
- 幽・遊・白書・・・¥9,600→¥5,980
- らんま½超技乱舞篇・・・¥9,980→¥7,780
- リーディングカンパニー・・・¥12,800→¥8,980
- リーサルエンフォーサーズ・・・¥9,800→¥7,600
- リトルマジック・・・¥8,900→¥2,980
- ロックマンX・・・¥9,500→¥6,980
- ロックマンズサッカー・・・¥9,000→¥6,980
- ろくでなしブルース・・・¥9,800→¥5,980
- スーパーロボット大戦EX・・・¥9,800→¥5,980
- ワールドクラスラグビー2・・・¥9,300→¥3,980
- ワールドヒーローズ・・・¥9,800→¥3,980
- ワイルドトラックス・・・¥9,800→¥7,600

ファミコン

- くにお君の熱血サッカーリーグ・・・¥6,500→¥980
- 将棋・竜王戦・・・¥6,500→¥4,980
- ダービースタリオン全国版・・・¥7,200→¥1,980
- チャイルドクエスト・・・¥5,500→¥980
- Jリーグウイニングゴール・・・¥7,980→¥6 200
- ネイビーブルー・・・¥5,900→¥980
- パチスロアドベンチャー3・・・¥7,900→¥6,180
- FC原人・・・¥5,800→¥980
- ファミスタ'91・・・¥4,900→¥980

ゲームボーイ

- 疾風！アイアンリーガー・・・¥3,398→¥2,680
- アメリカ横断ウルトラクイズ3・・・¥3,864→¥2,980
- アンダーカバーコップス・・・¥3,689→¥1,980
- ウィザードリィ外伝III・・・¥5,000→¥3,900
- カービィのピンボール・・・¥2,816→¥1,980
- クレヨンしんちゃん3・・・¥3,398→¥2,680
- くるくるぱずる・・・¥3,900→¥2,980
- 勝馬予想 競馬貴族・・・¥5,728→¥2,980
- GB原人ランド・・・¥3,689→¥2,880
- Jリーグウイニングゴール・・・¥5,980→¥3,980
- 雀四郎2・・・¥4,078→¥3,180
- スーパーマリオランド・・・¥2,524→¥1,980
- スーパーマリオランドII・・・¥3,786→¥2,980
- スーパーマリオランド3ワリオランド・・・¥3,900→¥2,980
- スーパー桃太郎電鉄II・・・¥4,369→¥3,400
- スプリッツ・・・¥3,786→¥1,980
- セーラームーンR・・・¥3,689→¥2,880
- 太陽の天使マーロー・・・¥3,786→¥2,980
- 大工の源さん2・・・¥3,689→¥2,880
- 詰将棋〈将棋世界〉・・・¥4,700→¥3,680
- 詰め将棋 百番将棋・・・¥4,700→¥2,980
- 天地を喰らう・・・¥4,600→¥3,580
- 的中ラッシュ・・・¥6,699→¥3,980
- テトリス・・・¥2,524→¥1,980
- トムとジェリー2・・・¥4,369→¥3,400
- Dr.マリオ・・・¥2,524→¥1,980
- パチ夫くんキャッスル・・・¥3,864→¥2,980
- 馬券王V3・・・¥6,500→¥4,980
- バスケットボール・・・¥3,786→¥980
- バトルトード・・・¥4,078→¥1,980
- バトルドッジボール・・・¥4,835→¥3,780
- パチ夫くん・・・¥3,864→¥2,980
- パチスロキッズ・・・¥3,864→¥2,980
- 星のカービィ・・・¥2,816→¥1,980
- ミッキーマウス4・・・¥3,900→¥2,980
- Mr.Goの馬券的中術・・・¥5,728→¥4,480
- 役満・・・¥2,524→¥1,980
- 幽遊白書2暗黒術会編・・・¥3,864→¥2,980
- らんま½格劇問答・・・¥3,864→¥2,980

PCエンジン

- サイバーコア・・・¥6,700→¥980
- ストリートファイターIIダッシュ・・・¥9,800→¥1,980
- ファイヤープロレスIII・・・¥7,900→¥980
- ボンバーマン'94・・・¥6,800→¥2,980
- ワールドスタジアム'91・・・¥5,800→¥980

スーパーCD-ROM

- アーケードCD餓狼伝説2・・・¥6,900→¥5,380
- アトラス・・・¥9,800→¥3,980
- ウィザードリィI・II・・・¥8,400→¥2,980
- ウィザードリィIII・IV・・・¥8,400→¥6,580
- F-1サーカススペシャル・・・¥7,900→¥1,980
- エメラルドドラゴン・・・¥7,800→¥5,980
- 風霧・・・¥8,600→¥6,700
- 風の伝説ザナドゥ・・・¥7,800→¥5,980
- CAL III・・・¥7,800→¥5,980
- 超兄貴・・・¥7,200→¥5,600
- スーパーリアル麻雀PIVカスタム・・・¥9,800→¥7,600
- セクシーアイドル麻雀・・・¥8,500→¥2,980
- ダウンタウン熱血行進曲・・・¥7,200→¥980
- ダイナスティックヒーロー・・・¥6,800→¥5,300
- 天外魔境 風雲カブキ伝・・・¥7,800→¥2,980
- ときめきメモリアル・・・¥8,800→¥6,880
- 熱血ドッチCDサッカー・・・¥7,200→¥980
- 初恋物語・・・¥7,800→¥5,980
- 爆伝アンバランス・ゾーン・・・¥7,800→¥5,980
- ぷよぷよCD・・・¥5,600→¥4,380
- パチ夫くん3 パチスロ＆パチンコ・・・¥8,800→¥6,880
- プリンセス・ミネルバ・・・¥7,800→¥3,980
- 麻雀クリニックスペシャル・・・¥7,800→¥3,980
- 麻雀レモンエンジェル・・・¥8,800→¥3,980
- 超時空要塞マクロスII・・・¥7,400→¥5,780
- 真・女神転生・・・¥8,800→¥3,980
- モンスターメーカー・・・¥7,800→¥4,980
- ラングリッサー・・・¥7,900→¥6,180

メガドライブ

- アウトランナーズ・・・¥7,800→¥5,980
- ウルトラマン・・・¥5,800→¥1,980
- NBA JAM・・・¥8,800→¥6,880
- F-117ステルス・・・¥9,800→¥7,600
- エコーザドルフィン・・・¥6,800→¥2,980
- ガンスターヒーローズ・・・¥6,800→¥2,980
- キャプテンラング・・・¥6,800→¥5,300
- ゴールデンアックスIII・・・¥6,800→¥2,580
- ソニック ザ ヘッジホッグIII・・・¥5,800→¥4,500
- バーチャレーシング・・・¥9,800→¥5,980
- バトルトード・・・¥6,800→¥980

メガCD

- うる星やつらディアマイフレンズ・・・¥7,800→¥5,980
- 江川卓のスーパーリーグ・・・¥7,800→¥1,980
- F-1サーカスCD・・・¥8,800→¥6,880
- F-1 1993ヘブンリーシフォニー・・・¥7,800→¥5,980
- 仮面ライダー ZO・・・¥7,800→¥5,980
- ロードス島戦記・・・¥7,800→¥5,980

ゲームギア

- アウト ラン・・・¥3 500→¥980
- アラジン・・・¥3,800→¥2,980
- エコーザドルフィン・・・¥3,800→¥2,980
- NBA JAM・・・¥4,800→¥3,700
- GPライダー・・・¥3,800→¥2,980
- シャイニング フォース外伝II・・・¥5,500→¥2,980
- スーパーゴルフ・・・¥3,800→¥1,980
- ソニックドリフト・・・¥4,800→¥3,700
- タントアール・・・¥3,800→¥2,980
- ぷよぷよ・・・¥3,500→¥1,980
- 魔導物語II・・・¥5,500→¥4,280
- 女神転生外伝・・・¥5,500→¥4,280
- ワールドダービー・・・¥4,980→¥3,880

ネオジオ

- 餓狼伝説・・・¥23,800→¥6,980
- 餓狼伝説スペシャル・・・¥28,000→¥21,800
- キングオブモンスターズ・・・¥19,800→¥7,800
- キングオブモンスターズII・・・¥25,800→¥9,800
- サイバーリップ・・・¥18,000→¥6,980
- サムライスピリッツ・・・¥28,000→¥21,800
- ジョイジョイキッド・・・¥13,800→¥6,980
- スーパーバレー'94・・・未定→TEL
- トッププレイヤーズゴルフ・・・¥21,000→¥15,800
- 得点王2・・・¥28,000→¥22,400
- 2020スーパーベースボール・・・¥21,800→¥7,800
- ファイヤースープレックス・・・¥28,000→¥8,980
- ファイターズヒストリーダイナマイト・・・¥28,000→¥21,800
- ミューテイションネイション・・・¥21,800→¥7,800
- ラギ・・・¥19,800→¥6,980
- 龍虎の拳・・・¥28,000→¥8,980
- 龍虎の拳II・・・¥29,800→¥23,200
- リーグボウリング・・・¥16,800→¥6,980
- ロボアーミー・・・¥21,800→¥6,980
- ワールドヒーローズ・・・¥25,800→¥8,980
- ワールドヒーローズIIジェット・・・¥29.800→¥23.800

ハード＆パーツ

- スーパーファミコン・・・¥24,272→¥14,900
- PICNO2・・・¥15,800→¥12,800
- ファミリーコンピュータ新・・・¥6,796→¥4,980
- ゲームボーイNEW・・・¥9,515→¥6,180
- DUO-R・・・¥39,800→¥20,800
- スーパーCD-ROM・・・¥47,800→¥16,800
- メガジェット・・・¥15,000→¥9,980
- NEW ワンダーメガ2・・・¥59,800→¥44,980
- MEGA-CDII・・・¥29,800→¥19,980
- ゲームギア＋なぞぷよパック・・・¥15,800→¥11,800
- ゲームギア＋ソニック＆テイルス・・・¥15,800→¥11,800
- ゲームギア＋ソニックドリフト・・・¥15,800→¥11,800
- NEO-GEO・・・¥48,800→¥32,800
- データック ドラゴンボールZ・・・¥7,800→¥980
- メガドライブII＋ぷよぷよ・・・¥17,600→¥10,800
- メガドライブII＋バーチャレーシング・・・¥22,600→¥14,800
- メガドライブII＋ソニックIII・・・¥18,600→¥11,800
- PAPC天の声BANK・・・¥3,880→¥3,480
- SFスーパージョイカード・・・¥2,480→¥2,230
- SFマルチタップ2・・・¥2,480→¥2,230
- NGコントローラー・・・¥6,300→¥5,680
- SFスーパーゲームボーイ・・・¥7,000→¥5,600

お願い ■発送後のキャンセルは往復分送料をいただきます■商品代金は商品と引替です。送料900円（一部地域を除く）■未成年の方は保護者の電話確認が必要です■日曜・祝日はお休みです■24時間注文OK：受付終了後は留守番電話にて受付ます■新作の予約キャンセルは発売日の3日前までにお願いします。■販売価格は変更する場合がありますので、事前にお電話でご確認ください。■品切れの場合はご了承下さい

CD用注文書

貴店印

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

申込数

計　　枚

戦国エース
定価3000円（税込）　　枚

アルティミットエコロジー
定価2800円（税込）　　枚

魔法大作戦
定価1800円（税込）　　枚

株式会社 新声社

条件…買切

年　月　日

※ウラにビデオ注文書があります。

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト

No.38　No.64　No.104
No.44　No.77　No.105
No.47　No.80　No.106
No.48　No.81　No.107
No.49　No.84　No.108
No.50　No.86　No.109
No.51　No.90　No.111
No.52　No.91　No.112
No.53　No.92　No.113
No.54　No.93　No.114
No.55　No.94　No.115
No.56　No.96　No.116
No.57　No.99
No.60　No.102

●お求めの号に○を

お名前	
お電話	

新声社
雑誌03659

全国8000万人（推定）にいるゲーマーの謎を解明する“謎”シリーズ。餓狼の謎〈仮〉に続く第3弾は、サムライスピリッツの謎〈仮〉だ。そ・こ・で、読者様から侍魂で疑問に思っていることをこのハガキにぶちまけてほしいぞ!!

締め切り7月30日消印有効

◆GAMEST◆6月30日号プレゼント◆

◆202ページのゲーメスト6月30日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：1番よかったコーナーは？

Ⓑ：おもしろくなかったところは？理由もね！

Ⓒ：今月号の表紙は？また、次号以降で希望する表紙の図柄は？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：今月一番アマイゾ！と感じた攻略は？理由もね。

Ⓕ：ゲーメストの攻略内容をどう思いますか？
①もっと早く②もっとくわしく③その他

Ⓖ：月2回刊になって、新しく欲しいコーナーは何ですか。？

Ⓗ：今月号のアイランド掲載の文字作品・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？

Ⓘ：あなたのご意見ご自由に（P.N　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

Ⓐファイナルファイト 定価7800円（税込み）

Ⓑ餓狼伝説2 定価6000円（税込み）

Ⓒワールドヒーローズ2 定価6000円（税込み）

Ⓓサムライスピリッツ 定価7000円（税込み）

Ⓔ餓狼伝説2最強バトル 定価6000円（税込み）

Ⓕ餓狼伝説スペシャル 定価7000円（税込み）

ⒼスーパーストリートファイターII 定価6800円（税込み）

Ⓗ龍虎の拳2 定価6800円（税込み）

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミックス注文書

貴店TEL （ ）

FAX （ ）

申込数 冊

お名前

お電話

「アンダーカバーコップス」定価980円 古菜美一 冊

「餓狼伝説」定価980円 LEO ADVER 冊

「ワールドヒーローズ2」定価980円 雑君保プ 冊

「餓狼伝説2 4コマ決定版」定価580円 コミックゲーメスト編集部 冊

「サムライスピリッツ 4コマ決定版」定価580円 冊

A5版

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

（6月30日号）

キリトリ線

(ふりがな)
お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　　　）

ご希望の賞品名

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
1書店 2ゲームセンター 3コンビニ 4その他

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

サムライスピリッツの謎
質問内容大募集なのだ！係

キリトリ線

(ふりがな)
お名前　　年齢（　　）歳　性別（男・女）

ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）

1小学（　）年 2中学（　）年
3高校（　）年 4大学（　）年
5社会人 6その他（　　　）

基板買うなら売るなら ソフマップ 世界の常識

あなたの基板買い取ります!!

メーカー名	ゲーム名	買取金額
TOA	アウトゾーン	8K
DATAEAST	アクトフェンサー	3K
SNK	アテナ	9K
KONAMI	悪魔城ドラキュラ	39K
CAPCOM	1941	28K
SEGA	E-SWAT	6K
IREM	イメージファイト	4K
DATAEAST	ウルフファング	28K
SNK	A.S.O	10K
KONAMI	A-JAX	15K
KONAMI	X-MEN	12K
KANEKO	エアバスター	10K
DATAEAST	エドワードランディ	33K
CAPCOM	エリア88	48K
UPL	オメガファイター	3K
CAPCOM	ガンスモーク	17K
TAITO	ガンフロンティア（サブ）	15K
NAMCO	ギャプラス	16K
JALECO	銀河任侠伝	10K
IREM	クロスブレイズ	19K
NAMCO	源平討魔伝	14K
UPL	鋼鉄要塞シュトラール	4K
DATAEAST	ザ・グレートラグタイムショー	28K
NAMCO	ザ・リターンオブ・イシター	48K
CAPCOM	サイドアーム	6K

メーカー名	ゲーム名	買取金額
KONAMI	スーパー魂斗羅	10K
NAMCO	スプラッターハウス	16K
TOA	ゼロウイング	5K
DATAEAST	ダークシール2	8K
TOA	達人	4K
DATAEAST	チェルノブ	19K
NAMCO	ディグダグ2	15K
NAMCO	トイポップ	29K
TOA	ドギューン	10K
NAMCO	ドラゴンスピリット	28K

今月の超高額買取商品

メーカー名	ゲーム名	買取金額
IREM	ドラゴンブリード	9K
DATAEAST	トリオ・ザ・パンチ	16K
NAMCO	ニューマンアスレチックス	22K
TECMO	忍者龍剣伝	7K
SEGA	バーニングライバル	23K
NMK	ハチャメチャファイター	10K
CAPCOM	パニッシャー	28K
TAITO	ハレーズコメット	8K
TECMO	ファイナルスターフォース	12K
TAITO	フェアリーランドストーリー	16K
SEGA	ぷよぷよ	35K
JALECO	プラスアルファ	12K
TAITO	プリルラ（サブ）	22K
DATAEAST	ブレイウッド	13K
NAMCO	マッピー	18K
NAMCO	メトロクロス	22K
KONAMI	ライフフォース	22K
VIDEO.SYS	ラビオレプス	6K
NAMCO	ローリングサンダー	15K
JALECO	ロッドランド	13K
NAMCO	ロンパーズ	27K

お客様へ

■掲載の価格は1K=1,000円です。
■価格はすべて日本ファミコンクラブの価格であり、ソフト買取センターの価格とは異なりますのでご注意ください。
■買取金額は常に変動しておりますのでご了承ください。

ソフマップなら、あなたの基板を超高額買取!!さあさあ、急いで!!

お申込方法

1. 買取譲渡申込書を書いて、ゲーム基板と写真付身分証明書（免許証等）のコピーと一緒に、宅配便等で日本ファミコンクラブまでお送り下さい。また、写真付身分証明書をお持ちでない方は、必ずお電話にてお問い合わせ下さい。
2. ファミコンクラブで計算をした後、お電話にて金額をご連絡いたします。なお、書留手数料として400円いただきますのでご了承下さい。
3. 18歳未満の方がお申し込みになる場合は、保護者および親権者の方が上記の方法でお申し込み下さい。(印鑑を押すのもお忘れなく)

送り先 〒116 東京都荒川区町屋7-6-4 ソフマップ物流センター
日本通運 尾久物流センター内 日本ファミコンクラブ

■注意■

1. 故障している物や、同じ基板が2枚以上ある場合、また、ロムは買取できないことがあります。
2. 壊れない様に、必ず梱包材などで保護してお送り下さい。
3. インスト、設定表等付属品も忘れずにお送り下さい。
4. JAMMA規格でない物はハーネスもお送り下さい。無い場合は送金の遅れ、あるいは買取不可になりますのでご注意ください。
5. 受け付け完了した場合は原則として返品はできません。
6. 発送された方は、送り状の控えを大切に保管して下さい。荷物が不明、届かなかった場合当社では責任を負えません。

ご来店できない方は

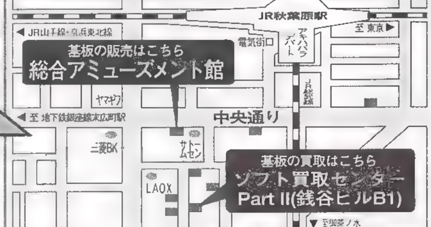
0120-009-596

必ずお電話にてお問い合わせください。

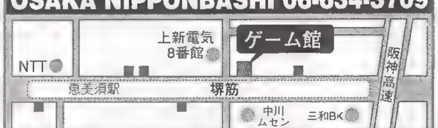
直接店頭に来られる方は

こちらへどうぞ!!

TOKYO AKIHABARA 03-3253-0827



OSAKA NIPPONBASHI 06-634-3709



まずはお電話を!!

買取譲渡申込書

受付日 H 年 月 日				送ってくださる基板名	価格
住所					
フリガナ		大·昭·平	年 月 日		
氏名		年齢	歳		
電話					
私は、本日付けで右の商品の譲渡を申し込みます。					

地方予選終了!!

スーパーストⅡX 日本一の栄冠は誰の手に!?

大阪（４月17日）


奥西靖司君


近藤照之君

札幌（４月17日）


遠藤大介君

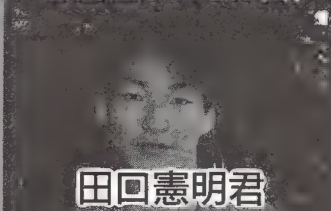

船木洋治君

福岡（４月24日）


藤松幸太郎君


原　健太君

名古屋（４月17日）


田口憲明君


太田　寛君

そして、青森、新潟、千葉、奈良の代表者、東京512人予選の上位４人を加えゲーム史上最大級の大会を開催！

次号でスーパーストⅡ大会を完全リポート！壮絶なテクニックと興奮の対戦模様を再現！DON'T MISS IT!!



ストII 波動拳の謎
(単行本)
絶賛発売中
定価980円
買ってくれ〜〜〜
ストII
波動拳の謎
ストII 愛好会
ゲーメスト編集部
表紙：藤原 ひさし
面白さ満載!!
どこから読んでも楽しめるマルチエンディング方式(どこが!?)
●波動拳・昇龍拳は変わった!?
●ザンギエフのスクリューパイルはどのようにして完成させたか？
●ブランカはしゃべれる？
●春麗の服は装飾が多すぎて、動きにくくないのか
●ダルシムの正体とは？
●ケンとイライザの出会い
●ガイルは裏拳を出したとき、なぜ影からはみ出してしまう
●キャミィのほおの傷はどうしてついた？
●ベガとバイソン、バルログの関係は？
※お近くの書店においてないときは、その書店の人に『新声社から出している、『ストII 波動拳の謎』の単行本を1冊（何冊でもいいよ）注文してください』とはっきりいってね。

月2回刊記念特別企画第4弾

めざせハイスコアスペシャル

～最新版・全国1位スコア大全集(後編)～

ゲーメストの創刊以来、8年の歳月を経てやってきました「全一スコア大特集」。とは言っても、No.114（5月15日号）で前編をやり、あまりのゲームの多さと文字の細かさで大好評！今回は、その続きであります。前回よりかなり見やすくなったので、じっくりながめてほしい。では、ドドーンといってみよう！

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
ファイナルラップ2(JAPAN)	52			2'27"71	SUR-QTL-HIDAI	個人申請
ファイナルラップ2(MONACO)	59			2'24"65	EXL-CYR-CBY	キャッスル&YOU^2
ファイナルラップ2(U.S.A.)	58			2'15"16	EXL-CYR-CBY	キャッスル&YOU^2
ファイナルラップ3(イングランド)	82			2'14"75	REO-SP	プレイランドスカイシアター
ファイナルラップ3(サンマリノ)	83			2'20"75	SUR-やまけん	個人申請
ファイナルラップ3(スペイン)	82			2'24"46	SUR-NORI·P-E	個人申請
ファイナルラップ3(フランス)	84			2'16"41	ちくわ姉ちゃん（性）	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
ファイネストアワー	73	連		7,269,090	BC京都	個人申請
ファイヤースープレックス	94			999990+α	全国15店の皆様	
ファンキージェット	82			1,931,600	CYR-イエティ(F)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
フィグゼイト(GX-026)	90			10000000+α	全国2店の皆様	
フィグゼイト（アガサ）	92			10000000+α	全国2店の皆様	
フィグゼイト(ヴィスタリオ)	82			10000000+α	星白金-HIR（性）=つばさ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
フィグゼイト（カル）	80	連		10000000+α	CYCLON-R. T	タイトーイン002スタジアム
フィグゼイト（ハヤテ）	82			10000000+α	全国3店の皆様	
フィグゼイト（ハワード）	82			10000000+α	全国2店の皆様	
フィグゼイト（ルーシー）	82			10000000+α	全国3店の皆様	

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
ファイターズヒストリー(リー)	103			1,247,000	JBL-NGT-BANちょ	キャッスル&YOU^2
ファイターズヒストリー(リョウコ)	103			1,465,100	G.M.C.やち屋	個人申請
ファイターズヒストリー(レイ)	103			1,436,900	ウーキーIZA（T）	個人申請
ファイティングファンタジー	52			343,070	SHS-Y.N（人）	ゲームセンター大野プレイランド
ファイティングホーク	37			2,031,000	かましーサルな女(か)	ゲームセンターコパIII
ファイナルファイト ガイ	66	連		5,021,080	（練）SUR-やまけん	個人申請
ファイナルファイト ガイ	56			4,515,210	GO.D（ま）	ゲームプラザ
ファイナルファイト コーディ	63	連		4,904,340	SUR-やまけん	個人申請
ファイナルファイト コーディ	57			4,550,620	INS-CBS	個人申請
ファイナルファイト ハガー	52	連		4,511,210	和幸新宿組・巨眠にのみい	荏原ゲームコーナー
ファイナルファイト ハガー	57			5,121,510	INS-CBS	個人申請
ファイナルブロー	36			4,004,540	L.M. IKA	個人申請
ファイナルラップ（1P）	48			2'25"15	JUN. K	サンペディックナムコランド
ファイナルラップ（2P）	25			2'15"25	KJG-WST, NOB	個人申請
ファイナルラップ（3P）	30			2'13"66	MITSUI & SUR. E & HIDAI	個人申請
ファイナルラップ（4P）	28			2'12"36	SUR.E & ミカド & CYBER & TEECHI	個人申請
ファイナルラップ2(ITALY)	58			2'16"03	EXL-CYR-CBY	キャッスル&YOU^2

ゲーム	No	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
プラスアルファ	35			10,000,000	全国6店の皆さん	
ブラストオフ	35			1,283,450	E-SWAT'S-SRY（仮）(C)	弘前ハイローザスペースランド
ブラックアタック	15			2,056,400	GMC-ZEUS	イエローハット
ブラックドラゴン	16			4,840,100	HTL-Y.N	PC仙台
ブラックハート	63	連		3,092,900	EXCEL-CYR-SATO	キャッスル&YOU²
ブラックハート	62			2,447,900	NAA	タウンスポットプレイランド
フラッシュポイント（面セレ有り）	39			100面クリア	全国2店の皆さん	
フラッシュポイント（面飛ばしなし）	86			100面クリア	新製品続々入荷	個人申請
ブランディア	87			14,220	セーラー福島	ゲームセンターUFO4店集計
フリップル	37			375,280	HST-Messiah	キャッスル&YOU²
ブルーホーク	105	連		7-3	NAA	個人申請
プルリラ	73			505,640	柊BUG（死）	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
プレイガールズ	94			671,500	ひざまくら・さとし	中央プラザ大泉店
ブレイザー	13			1C ALL	全国5店の皆さん	
ブレイゾン	75	連		4,682,400	GOL屋ま真	ビッグキャロット京都
ブレイゾン	94			4,575,900	長浜義一	個人申請
プレミアーサッカー	94			ALLクリア	全国8店の皆様	
ブロクシード（スコア）	43			999,999	SDI-BOSTON	ハイテクセガ藤井寺
ブロクシード（ライン）	92	連		526	RAN	個人申請
ブロックアウト（スコア）	63			345,906	ガンバレマウ夫ヅガ夫	ビッグキャロット京都
ブロックアウト（面数）	63			R.43	ガンバレマウ夫ヅガ夫	ビッグキャロット京都

ゲーム	No	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
フィグゼイト（レムリアス）	82			10000000+α	FREEZIN	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
V-V	101			35,808,140	IML-星白金-YUJ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
フーピー	76			73,406,690	WZH	個人申請
フェリオス（イージー）	35	連		841,790	E-SWAT'S OAG2-管理人（チ）	ハイテクセガ青森
フェリオス（ハード）	33	連		1,216,300	HTL-Y.N	PC巣鴨
フォートラックス 1P	44			2'17"68	あくぬし=ZUO	ゲームプラザ
フォートラックス 2P	52			2'16"43	SDI-NMC & SDI-EXP	個人申請
フォートラックス 3P	42			2'13"01	V, NOM, C.M	ゲームプラザ
フォートラックス 4P	43			2'11"41	S.O.TEAM	PC豊橋
富士山バスター（かっぱ）	111			1,358,300	MDK-GUN	個人申請
富士山バスター（歌舞伎）	107			1,270,500	ESSAY-ABN	ハイテクセガ高崎
富士山バスター（芸者）	94			1,345,500	MDK-GUN	個人申請
富士山バスター（さぶ）	86			1,104,500	(J)-ONY	ゲームセンターUFO4店集計
富士山バスター（侍）	84	連		1,311,400	FGK-BIG-K	ゲームセンターUFO4店集計
富士山バスター（将軍）	84			1,286,700	REO-SP	プレイランドスカイシアター
富士山バスター（相撲）	86			1,087,100	MDK-GUN	個人申請
富士山バスター（忍者）	83			1,450,900	FAD-R. A	チャレンジバンバン
ぶたさん	21			1,323,700	EXT-MGN-SRP-SUN	ゲームセンターUFO
HOOK	96	連		23,580,100	HKRちゃん	GAME'S WILL
HOOK	96			20,634,700	HKRちゃん	GAME'S WILL
ぷよぷよ	113			2,092,132	NOV	池袋プレイランドラスベガス

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
MJ-12	58	連		1,297,900	EXL-AFC-T'	キャッスル&YOU^2
MJ-12	67			1,290,590	EXCEL-KUMA	ハイテクノーベル神保町&J/Lタロー
マジカルクリスタル	73			1,001,766	WGFC-はいご	モンキーハウス本館
マジックソード	55			15,261,453	VAPに引退阻止された男	個人申請
マスターオブウェポン	39			3,922,260	PIA-R-IIIウーン、ココハセマイ	タイトピア木屋町
マッスルボマー(シングル)	103		必	1,137,000	GOR-ISD	ハイテクセガ金沢
マッスルボマー(タッグ)	109			1,200,200	T. HONDA	扇ヶ丘レジャーセンター
マッスルボマーデュオ	113	連	必	565,500	T. HONDA	扇ヶ丘レジャーセンター
マッドギア	33			8,970,396	VERCA-N.K	モンキーハウス本館
マッドシャーク	109			10000000+α	全国3店、個人申請2名の皆様	
魔法警備隊ガンホーキ	78	連		2,145,700	IML-UUU (た)	キャノン最前線
魔法警備隊ガンホーキ	78			2,140,100	CYR-MSK	キャッスル&YOU^2
魔法大作戦 (ガイン)	109			3,657,650	V.M.T.R.E.D	個人申請
魔法大作戦 (チッタ)	103			3,728,350	CNP-K.N	タウンスポットプレイランド
魔法大作戦(ボーンナム)	103			3,812,590	ぱるとりっ君	タウンスポットプレイランド
魔法大作戦 (ミヤモト)	109			3,804,640	ECM-SSI-S.I	ハイテクセガ大船
Mr.HELIの大冒険(ポイント)	21			1,137,860	NMC	ゲームプラザ
Mr.HELIの大冒険(マネー)	22			33,500	PONだ!!	PC八戸
ミスティックウォーリアーズ	98			970,580	ESSAY (秘) 新革命	ハイテクセガ高崎
M.I.A.	32			10000000+α	Comb (ス) -ALTHEA	ゲームプラザ
ミッドナイトランディング	13			781	とおるくん	WE'LL TALK TAITO高崎
ミッドナイトレジスタンス	40			1C ALL	全国11店の皆さん	
クイズ18禁	80			90	PIA-JAN	チャレンジバンバン
ミューティションネーション	82	連		3,220,000	HST- (お) SPT	荏原ゲームコーナー
ミューティションネーション	83			3,212,300	Oず	荏原ゲームコーナー
ミラクルアドベンチャー	111			969,400	N. ABE	ゲームセンターコパIII
ムーンウォーカー	52			316,840	URX-緑の少年	ゲームセンターUFO
ムスタング	49			10,000,000	全国7店の皆さん	
迷宮島 (2人)	27			3,155,200	会長小林(MARS)	PC仙台
迷宮島 (3人)	30			3,235,050	Sniper-CYGNUS	ゲームプラザ
メイズオブフロット	46			2,532,000	EXCEL-Sir (美)	キャッスル&YOU^2
メカナイズドアタック	35			537,300	JAG-KYK(ん)(茶)	荏原ゲームコーナー
メガブラスト	43	連		810,900	EXCEL-PC-ZIN	キャッスル&YOU^2
メジャータイトル	63			(21)	Mr.酒屋さん	ゲームシティOZ
メジャータイトル2(アメリカン)	88			アンダー21	Mr.高泊の板さん	アメニティースペースOZ
メジャータイトル2(ヨーロピアン)	98			アンダー23	くんち	個人申請

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
ブロックカーニバル	84			837,650	(E) CYR-KUMA	キャッスル&YOU^2
ブロックブロック(ノーマル)	73			2,043,180	G.M.C.かっぱ	個人申請
ブロックブロック(ビギナー)	88			101,490	AIM	個人申請
ベイルート	35			801,670	Comb-Sniper-RX.	ゲームプラザ
ヘクシオン (スラッシュ)	82			350,326	EGC- (元) MKZ	荏原ゲームコーナー
ヘクシオン(ノーマル最短ライン)	109			159	TEM	ゲームセンターコパIII
ヘクシオン(ビッグ最短ライン)	111			128	ヘクシオン大魔王KMC-TEM (武)	ゲームセンターコパIII
ヘクシオン(ロング最短ライン)	113			880	GAUT-あげお	個人申請
ヘビーウェイトチャンプ	17			9,999	HCM-MOLE	個人申請
ヘビースマッシュ	111			2,958,900	高沢一成	八千代プレイランドカーニバル
ヘビーユニット	30			10,000,000	全国3店の皆さん	
ヘルファイヤー	35			10,000,000	SSC-MYR(頼りになる助っ人ミイラ君)	キャッスル&YOU^2
ぽいっと!	107			999999+α		モンキーハウス本館
ホットチェイス	30			294,540	DOUGO	個人申請
ホットロッド	23			10,000,000	全国3店の皆さん	
ボナンザブラザーズ	49			999,999	全国10店・個人申請1名の皆さん	
ホラーストーリー	41			8,053,360	VMT-DAN	個人申請
ボンジャックツイン	105			10000000+α	G.M.C.みやさん	モンキーハウス本部
ボンバーマン(ノーマルゲーム)	86			17,478,400	INE-UYK	個人申請
ボンバーマンワールド(ノーマルゲーム)	96			4,769,800	KMC-TEM	ゲームセンターコパIII
ポンピングワールド	42			4,815,940	SSC-食パンマンVAP	荏原ゲームコーナー
マーシャルチャンピオン(アヴゥ)	103			564,300	柊BUG	個人申請
マーシャルチャンピオン(ケイオス)	105			546,200	ぱるとりっ君 (ぱ)	タウンスポットプレイランド
マーシャルチャンピオン(ゴルドー)	107			555,500	XZX	プレイアンドスカイシアター
マーシャルチャンピオン (陣)	109			562,000	CLT	個人申請
マーシャルチャンピオン (禅)	107			513,300	ZEN. ALLRx19. Dx1	個人申請
マーシャルチャンピオン (ティティ)	103			566,300	PST-JUN	プレイアンドスカイシアター
マーシャルチャンピオン(ホイ)	103			568,900	PST-JUN	プレイアンドスカイシアター
マーシャルチャンピオン(ボビー)	101			578,900	NAK	GAME'S WILL
マーシャルチャンピオン(マハンバ)	105			532,500	焼肉定食	個人申請
マーシャルチャンピオン(レイチェル)	107			581,200	CLT	個人申請
マーベルランド(イージー)	109	連		512,690	京城屋	タイトーイン002スタジアム
マーベルランド(イージー)	61			505,070	HYAKU-京城屋	個人申請
マーベルランド(ノーマル)	46	連		1,704,180	破廉恥刑事IIEXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU^2
マーベルランド(ノーマル)	48			1,663,380	妖怪軍団総長君	個人申請
魔境戦士	9			684,500	ECM-FISHER	不明

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
妖怪道中記	12			1C天界	全国8店の皆さん	
ライオネット	75			2,221,800	ESSAY-MYK	ハイテクセガ高崎
雷牙 イージー	65	連		2,743,090	闘龍-MATSU	個人申請
雷牙 イージー	61			2,590,310	WIZ	ラポス2Fゲームコーナー&ピノキオ
雷牙	63	連		2,730,710	闘龍-MATSU	個人申請
ライディングヒーロー	52			D.P.=90	SURPASSER前期は阪大Y.T	WE'LL TALK 大街道
雷電	53	連		10,000,000	HIR & KSGな人	個人申請
雷電	53			10,000,000	ベジータ (ま)	個人申請
雷電2	111	連		10000000+α	全国2店、個人申請4名の皆様	
ライフフォース (青)	15			10,000,000	HTL-GMC-KOM	PC巣鴨
ライフフォース (青)	15			10,000,000	GMC-ZEUS	イエローハット
ライフフォース (赤)	13			10,000,000	全国9店の皆さん	
ラインオブファイヤー	63			9,768,550	ESSAY宜保愛子	ハイテクセガ高崎
ラウンドアップ5	41			1,608,190	FIOS-AFH-APPLE68K	個人申請
ラスタンサーガ	9			1C ALL	全国3店の皆さん	
ラストサバイバー	33			1,000,000	全国2店の皆さん	
ラストデュエル	24			806,400	DLF-ZTT-M.M	個人申請
ラストリゾート	82			832,900	MOL	キャノン最前線
ラッキー&ワイルド	100			1,597,030	SNOB-LSD	個人申請
ラッドモビール	65			50秒-68秒残し	UDA-ZIP	ビッグキャロット京都
ラッドラリー (SUNSET)	71			2'52"709	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
メタフォックス	44	連		3,255,000	JAG-鮫(研)WOP	荏原ゲームコーナー
メタフォックス	43			3,108,000	URX-聖幻TEC	ゲームセンターUFO
メタモルフィックフォース	103			511,800	マスク1号	サブカルチュア
メタルブラック	101	連		702,650	RVS-R.Y	個人申請
メタルブラック	71			642,340	(E) PC-HRA	キャッスル&YOU²
メタルホーク (旧ver.)	29			13,120	G.M.C.えるす	モンキーハウス本館
メタルホーク	55	連		14,001	SCR-JGK-BYE(ま)	個人申請
メルヘンメイズ (3人)	28			811,120	VMT-ABU	個人申請
モータルコンバット	96			11,919,500	HUNTER	扇ヶ丘レジャーセンター
燃えよゴンタ!	113			620,000	QQQ	個人申請
目撃	35			565,000	Comb-Sniper-MIU	ゲームプラザ
モザイク	56			287,000	わいえにゅ	プレイシティNASA杉本町
モンスターランド	30			7,846	UUU (た)	個人申請
モンスターレア	31			970,840	URX-MAC	個人申請
野球格闘リーグマン	109			1,542,700	横山	ゲームセンターUFO4店集計
ゆうゆのクイズでGOIGO!	67	連		730,000	CVM-MID涼	個人申請
ゆうゆのクイズでGOIGO!	75			692,000	CVM-MID涼	プレイスポットサン
U.S.クラシック	88			アンダー17	近	ゲームセンターUFO4店集計
U.S.ネイビー	66	連		2,932,360	HOP-HRC(ゲ)(バ)(王)	タイトーイン002スタジアム
U.S.ネイビー	58			2,623,470	SAD	個人申請
UFO戦士ようこちゃん	24			999999+α	全国3店の皆さん	

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
龍神	107	連		2,158,910	ウーキーIZA（T）	ゲームセンターコパIII
龍神	110			2,156,220	SAT	個人申請
リングの王様(アップライト)	25			1,000,000	URX-緑の少年	ゲームセンターUFO
リングの王様(テーブル)	28			5,932,500	リングの王の王者URX-緑の少年	ゲームセンターUFO
ルースターズ	70			1,712,800	SDI-EFT-あず	個人申請
ルナーク	67			350,400	ビルベイ	ジャンボ&ABC
霊界導士	29			653,900	SPREAM-I.Z	PC仙台
レイメイズ	24			2,383,680	FREEZIN'	個人申請
レールチェイス	67			3面	ESSAY	ハイテクセガ高崎
レインボーアイランド	17			72,262,320	Sniper・AUR	ゲームプラザ
レインボーアイランド(EX. ver.)	28			92,054,640	Sniper・AUR	ゲームプラザ
レーザーゴースト	61			4,504,700	ESSAY-GRF-SER	ハイテクセガ高崎
レーシングビート(JAPAN)	63			4'01"19	CRT-JAG-WOP	キャッスル&YOU^2
レーシングビート(フランス)	67			3'14"28	FGK-MAR	ハイテクノーベル神保町& J/Lタロー
レーシングビート(USA)	78			3'40"32	CYR-MSK	ハイテクノーベル神保町& J/Lタロー
レーシングビート(U.K.)	71			3'43"70	CRT-（Y）	キャッスル&YOU^2
レーシングヒーロー(アメリカ)	51			60,418,300	ESSAY-ILM	ハイテクセガ高崎
レーシングヒーロー(イギリス)	73			60,067,450	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎
レーシングヒーロー(エジプト)	53			60,651,680	MSO-10-LIE	PC巣鴨
レーシングヒーロー(オランダ)	51			60,671,000	ESSAY-ILM	ハイテクセガ高崎
レジオネア(アルフレッド)	78			2,330,950	STER	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
レジオネア（クリス）	75			2,376,300	ESSAY-STER	プレイランドスカイシアター
レジオネア（フランク）	76			2,307,850	STER	プレイランドスカイシアター
レゾン	67	連		597,700	HID-METAL亜也虎	個人申請
レッスルウォー	37			10,392,400	まったやん	ハイテクセガ延岡
ローラーゲームス	113			1,494	G.M.C.ぱんだ	モンキーハウス本館
ローリングサンダー	6			512,660	SPREAM-IZ	PC仙台
ローリングサンダー2	61			995,530	HST-（お）SPT	荏原ゲームコーナー
64番街（リック）	76			1,969,800	Mr.しおしお君	キャッスル&YOU^2
ロストワールド(旧ver./1P)	30			8,892,000	まゆげの武士(かってにウリ坊)	個人申請
ロストワールド(旧ver./2P)	28			13,036,500	SWP-OC-X & POW	ハイテクセガ柏
ロストワールド(新ver./1P)	29			8,576,600	HCS-KAW（注）	コインスナック24
ロストワールド(新ver./2P)	35			12,393,100	ATM-NMTL（地）雛野KSTL Buchi	がらん3
ロッドランド(ストーリー1)	50			1,047,850	N.T-KURONEKOまあや	ジョイランド草津
ロッドランド(ストーリー2)	51			1,177,900	SDI-犬も歩けば高野にトッツカマル	ハイテクセガ藤井寺
ロボコップ	33			10,260,300	CYCLONE-HURRICANE	個人申請

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
ラッドラリー（NIGHT）	73			2'53"937	ESSAY-SOL	ハイテクセガ高崎
ラッドラリー（MOUNTAIN）	67			2'53"664	WZH	ビッグキャロット京都
ラッドラリー（RAIN）	73			2'52"696	WZH	ビッグキャロット京都
ラビオレプス(ノーマル)	21			6,969,600	WHIM-H・M-NCR	PC旭川店
ラビオレプス(エキスパート)	21			15,870,000	GMC-N.K	PCin甲府
ラフレーサー	62			2,504,500	ESSAY-M森脇	ハイテクセガ高崎
ランパート（昇進）	67			109,300	ウーマンボB.J	個人申請
ランパート（中級）	67			114,601	Yuimi	イエローハット
リーグボーリング	59			2,900	RUN	個人申請
リーサルエンフォース（トレーニングモード）	96			10000+α	少佐1号	個人申請
リッジレーサー(タイムトライアル)	113			3'26"320	LUS	ゲームプラザ
琉球	109			437,020	EPT	プレイランドスカイシアター
龍虎の拳（リョウ）	111			1,109,170	仗助	チャレンジバンバン
龍虎の拳（ロバート）	96			1,075,040	亜美ちゃんたとうる	ゲームプラザヴィクトリア
龍虎の拳2（リョウ）	113			2,117,510	元旦バイトPROFESSOR	個人申請
龍虎の拳2（ロバート）	113			1,949,640	これで取られたら穴YUZくん(う)	タウンスポットプレイランド
龍虎の拳2（ユリ）	113			2,362,530	IML-星白金-YUJ	ノーベル&ヒノーズ下井草店
龍虎の拳2（タクマ）	113			2,182,910	FGM-B・R	GAME'S WILL
龍虎の拳2（ジョン）	113			2,231,590	(ビ) よしだ (ヨッシーV)	GAME'S WILL
龍虎の拳2（エイジ）	113			2,385,570	0てん	タウンスポットプレイランド
龍虎の拳2（キング）	113		必	2,533,831	はいぱーせっかんPST-KLS(氷)	プレイランドスカイシアター
龍虎の拳2（ジャック）	113	連		1,848,540	SSC-受験生ネズミ	キャッスル&YOU^2
龍虎の拳2（リー）	113		必	1,931,560	デバッグ甘いヨ!BUG(負)（犬）	プレイランドスカイシアター
龍虎の拳2（ミッキー）	113	連		2,113,930	KMC-IZA（T）	ゲームセンターコパIII
龍虎の拳2（テムジン）	113			1,856,250	MTT人間失格（再見）	個人申請
龍虎の拳2（ビッグ）	113			2,488,450	SKT	プレイシティNASA杉本町店

※全国1位大全集（前編）の表に載っておりました右端の備考ですが、表作成の都合上、編集部内で整理しやすくするためにあった欄ですので、内容とは一切関係ありません。



ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
ワールドヒーローズ2(ジャンヌ)	101	連		9,431,400	NGT-キャサ夫	キャッスル&YOU²
ワールドヒーローズ2(シュラ)	103	連	必	9,551,800	HYAKU-C連射PROFESSOR	タイトーイン002スタジアム
ワールドヒーローズ2(ドラゴン)	103	連		9,551,800	NGT-キャサ夫	キャッスル&YOU²
ワールドヒーローズ2(ハンゾウ)	105	連		9,504,600	IML-星白金-YUJ	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
ワールドヒーローズ2(フウマ)	101	連		9,226,500	CYCLONE-NEC	タイトーイン002スタジアム
ワールドヒーローズ2(ブロッケン)	98	連	必	9,272,200	PST-STER	個人申請
ワールドヒーローズ2(マキシマム)	103	連		9,326,500	DGD	タイトーイン002スタジアム
ワールドヒーローズ2(Mパワー)	107			10,154,200	NORIちゃん	JOYCOM'S
ワールドヒーローズ2(マッドマン)	105	連		9,257,700	MPS-まいん(緑)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
ワールドヒーローズ2(ラスプーチン)	105	連		8,430,500	MPS-まいん(水)	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
ワールドヒーローズ2(リョウコ)	103			10,187,200	FGK-(乱)	キャッスル&YOU²
ワールドラリー	109			83,351	SEP-FECT-T.E	カジノカーニバル
ワイルドパイロット	101			10,368,400	まえしま かな	キャッスル&YOU²
ワイルドファング	42	連		6,018,900	2001年RSP-MYP[佳]	ハイテクセガ弘前
ワルキューレの伝説	48			2,005,370	SCR-JGK-京城(み)[ず]	個人申請
ワンダーモモ	9			371,700	KCH-MAC-TAG	不明

ゲーム	No.	連	必	ポイント	スコアラー	ゲームセンター
ロボコップ2(1機)	61	連		8,349,100	GOL(ま)	ビッグキャロット京都
ロボコップ2(3機)	75			8,709,200	参考記録	ビッグキャロット京都
ロンパーズ	59			11,080,340	Green-WOODS	ビッグキャロット京都
ワールドカップ'90	40			1C ALL	全国14店の皆さん	
ワールドヒーローズ(J.カーン)	92	連		2,060,000	PST-JUN(慈)	プレイランドスカイシアター
ワールドヒーローズ(ジャンヌ)	107			2,503,500	ESSAY-ABN(翔)	モンテカルロ
ワールドヒーローズ(ドラゴン)	84	連		2,235,700	PST-JUN	プレイランドスカイシアター
ワールドヒーローズ(ハンゾウ)	83	連		2,238,400	PST-USA(子)	プレイランドスカイシアター
ワールドヒーローズ(フウマ)	84	連		2,235,700	PST-USA(子)	プレイランドスカイシアター
ワールドヒーローズ(ブロッケン)	84	連		2,318,500	PST-STER	不明
ワールドヒーローズ(Mパワー)	86	連		2,558,500	柊BUG	プレイランドスカイシアター
ワールドヒーローズ(ラスプーチン)	86	連		2,637,800	柊BUG	プレイランドスカイシアター
ワールドヒーローズ2(エリック)	105	連		9,089,800	JGR'S-ういず色時代	ノーベル&ヒノーズ下井草&タロー
ワールドヒーローズ2(キッド)	105	連	必	9,241,200	NGT-キャサ夫	キャッスル&YOU²
ワールドヒーローズ2(J.カーン)	101	連		9,028,600	JBL-NGT-ONY	キャッスル&YOU²

ゲーメスト／コインジャーナル共催 第6回ゲーム懸賞論文 第2席

対戦格闘ゲームの難易度

野上礼史さん（24歳 東京都）

適度な難易度とは?

最近のいわゆるストII型対戦格闘ゲームの新作は、一様に初期難度が高すぎる。優れたゲーム性と魅力的な世界観を持ち、個人的には「ストIIのオリジナリティを超えた初めての対戦格闘ゲーム」と評価している「サムライスピリッツ」も、出回り始めたころは一人目に勝つことすら難しかった（今でもちょっと気を抜くと負ける）。自分の腕のせいかと思ったが、見ていると何人も勝ち抜くプレイヤーはごくまれで、当初はゲーム性そのものに疑問を抱いたほどだった。せっかくの素晴らしいゲームが、不当な難度の高さのせいで楽しめないなどもってのほかである。しかもその原因はゲームの外にあったのだ。

かつて隆盛を極めたシューティングや、その後継者的立場のファイナルファイト型格闘アクションでは、まだシステムを理解していない初プレイでも2面ボスの顔ぐらいは拝ませてくれたものだ。最初のストIIだって、3人目までは初心者にもやさしかった。いくらストIIタイプのゲームシステムに慣れたプレイヤーが増えたとはいえ、まったく同じゲーム性やアルゴリズムを持っているワケではないのだから、そのゲームの性質を知るために、また100円分の満足感を提供するためにも「初期難度の低さ」は必須条件ではないだろうか。初心者が気軽にプレイして、3人目ぐらいまでなら難なく勝ち抜ける程度の難易度にするのが妥当というものだろう。

自分の周囲にも「格闘ゲームは好きだが決して得意というわけじゃない」という人間が結構いる。難易度のインフレはストIIが獲得したプレイヤーをふるいにかけるものでしかなく、新たな層を開拓することはありえない。かつてシューティングマニアのみを相手にして他の一般客（サラリーマン層でない普通のゲーマー）を無視したために市場を腐らせ、やがてアーケード業界自体を衰退させたという過去の過ちから、メーカーはいったい何を学んだのだろうか？

難度を上げている原因は何か？ それは市場全体の現在と未来を考えずに目先の利益に固執する「愚劣な儲け主義」である。

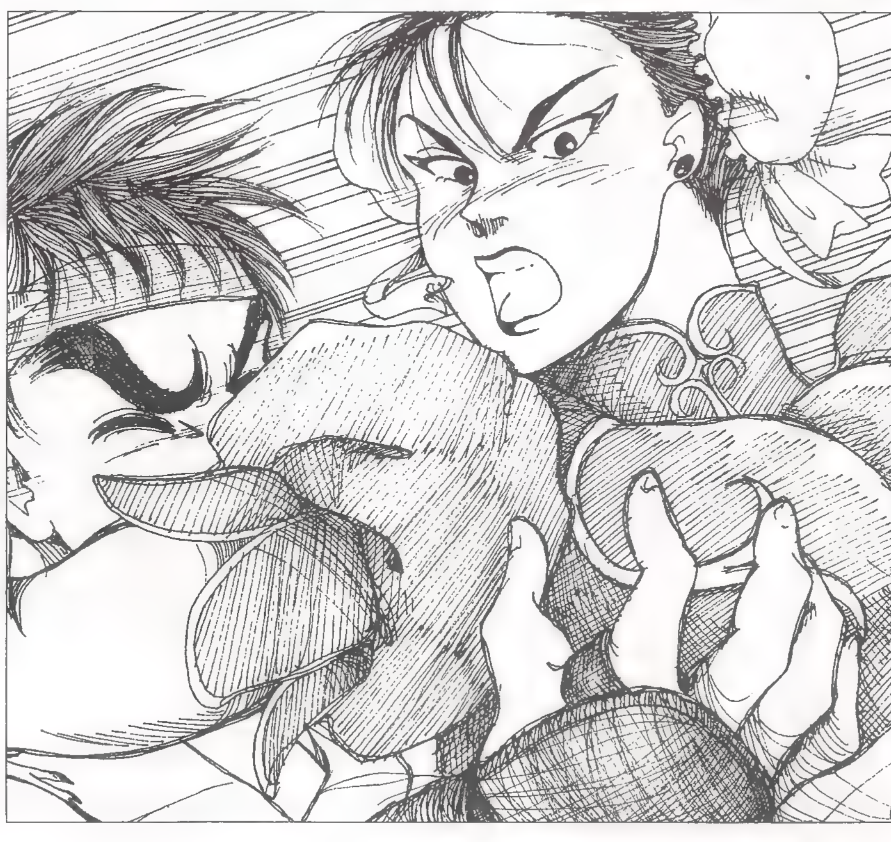
インカムは対戦で稼げ!

ストIIの他のジャンルのゲームと大きく異なる点は、対戦プレイの概念を導入したことである。対CPUにはない面白さがあるため、それ以後も長く遊び続けることができる。プレイヤー層が厚いほど対戦プレイに参加する人間が増え、対戦台のインカムは上がる。対戦台で儲けるためにはこの「プレイヤー層の厚さ」は絶対条件なのだが、そんな物がまだ存在しないはずの新作ゲームをいきなり対戦台に入れているゲームセンターが非常に多い。すでにストIIによって開拓された「格闘ゲームマニア」層が落とすインカムを当て込んでいるからで、これは現時点で最大限にインカムを稼ぐ体制であり、プレイヤーを食いモノにしているだけで、将来的に市場を広げるものではない。このままではインカムは良くて現状維持、遠からず落ち込んでいくことは確実だ。

そこで提案がある。

対戦をメインに考えているのなら、一人用の難度を現在より大幅に引き下げ、CPU戦は「対人対戦のための練習台に徹する」という方向性もあるのではないだろうか？ インカムは対戦台で稼ぎ、一人用はサービスと割り切れば、かなり広い範囲のプレイヤー人気を獲得できるのではないだろうか。

また、ゲームの通常設定の難度が高くても、オペレーターがある程度操作できるのだから、入荷したての最新ゲームは最初は難度をかなり下げた状態にしておくべきだろう。対戦ゲームは「インカムよりもまず人気」であり、人気が出てプレイする人間が増えれば自然と対戦台のインカムも上がる。対戦台と一人用の両方の台でインカムを稼ごうというのは欲が過ぎるというものだ。「損して得取れ」という上手な商売の基本をわきまえてほしい。タネを蒔かねば収穫はないのだ。



（東京都　臣真砂さん）

その他のアイディア

とはいえ、一口に難度を下げるといっても、異常に強いCPUを相手にするほうが燃

えるというプレイヤーもいるだろうし、その他、十人十色の好みを持つプレイヤーたちを満足させるのは大変だ（最大の問題はマニアのエゴとそれに踊らされるメーカー側のバランス感覚の欠如だが）。プレイ時間の関係もあり、そのバランスの取り方は難しいだろう。そこで、具体的な案をいくつか考えてみた。

①プレイヤーが難易度を選べる

難易度をビギナーからエキスパートまで5〜7段階程度に分け（段階が多く難易度の上下幅が広いほどよい）、プレイヤーが自分の腕に合わせて自由に選べるようにする。これがもっとも安直で簡単な方法だと思われる。

②難易度によってコースを分ける

①に多少手を加えたもので、大型体感物によく見られるシステム。初級コースだと難度が低いかわりにステージ数が少なく、ワンコインクリアしてもプレイ時間が短い。上級コースは難度は高いがステージ数は多く、プレイ時間は長い。最近はキャラクターの数が増える傾向にあるので、できない相談ではないだろう。

③プレイヤーの腕によって難易度が変化する

プログラム的にもっとも難しいように思えるが、対戦格闘ゲームに限定すれば、いくつかの条件を設定するだけで可能ではないだろうか。落としたラウンド数、パーフェクトの数、プレイヤーとCPUの残り体力の差、1ラウンド内での攻撃の命中率、ガードの成功率、投げた回数、対空技で撃墜した回数などにより、次のCPUの強さを決定するのだ。例えば、ライフぎりぎりのきわどい戦いが続けば難度は下がり、一本も落とさずにパーフェクトを連続で取れば難度はどんどん上がる。要するにCPUがプレイヤーの腕を見て手加減してくれるようなシステムにすればよいのだ。捨て身の「ノーガード戦法」が有効になったり、必殺技を連発しつつ一発も当てずにいると敵がどんどん弱くなったり…などと妙な攻略法が発明される可能性があるが、条件を複雑にしてプレイヤーが簡単に見抜けないようにすれば問題はないと思う（それはそれで楽しいかもしれないが）。

最後に

ゲームは娯楽である。ゆえに他のすべての娯楽と同様に「サービス精神」がその根底になければならない。利益を追求するあまり娯楽としての本質を見失うようでは、ストIIという救世主のおかげで一時盛り返した感のあるゲーム業界に再び冬の時代が来るだろう。メーカーはマニア偏重ではない、健全な市場の育成を第一に考えるべきではないだろうか。

(長野県　たけひこさん)



講評

今回のゲーム懸賞論文では、ゲームの難易度設定について書かれているものが多かったようです。そのほとんどが、「難しすぎるからやさしくしろ」というものだったのですが、ではどうしたらいいのか、という意見が述べられているものは少なかったようです。

そんな中で、この野上さんの論文ではその意見が具体的に述べられており、説得力は十分にあります。もちろん、この意見のすべてが正しいというわけではありませんが、「確かにそうしてみたほうがよさそうだな」と読み手を納得させてしまうような文章になっています。

また、野上さんのゲームに対する愛情というものもキチンと伝わってきているように思います。

(松井)

月2回刊化記念 テレカ全プレ応募のきまり

◀応募券

ゲーメスト 6月特大号 テレカ全プレ

5月15日号か、5月30日号の券をはる

きりとり線

◀あて名用紙

□□□-□□

（あなたの住所）

（あなたの名前）

様

（電話番号）
　－　－

希望するテレカのメーカー名

きりとり線

●応募方法

このページについているテレカ全プレ応募券に、前々号（5月15日号）、前号（5月30日号）についている、応募券のどちらかを所定の位置に貼ります。あて名用紙に住所、氏名、電話番号、希望するテレカのメーカー名を記入します。返信用封筒（80円切手とあて名用紙を封筒の表に貼り付けたもの）＋応募券＋手数料としていただく480円分の切手（80円切手6枚がベスト）を封筒に入れたら応募できます。

●あて先

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
新声社　ゲーメスト編集部　テレカ全プレ係

●締め切り

6月19日（当日消印有効）

注　意　!!

●応募は封筒1通につき1口です。2口以上申し込む場合でも、1つの封筒にまとめて送らないでください。
●あて名用紙・封筒を書くときに使う筆記用具は、黒か青のボールペン（細目の油性マジック）で書いてください。エンピツは消えやすいので使わないこと。
●480円分の切手は何かにはりつけないで、そのまま封筒に入れて下さい。また、必要な物（切手や返信用封筒など）が入っていなかったときは、こちらから送り返します。入れ忘れたからといって、追加で送ってはいけません。
●テレカは締め切り後に発注しますので、発送は7月以降になります。ぎりぎりに応募した人は、テレカの到着が8月ごろになるかもしれません。

ロボダッチより、
チョコベーシールより、
今はこれに夢中さ！
（横浜市・31さい・２児の父）

月刊コミック ゲーメスト

◆コミックゲーメストは毎月19日発売・定価550円◆



6月号の一押し

キャプテンコレダーでジェノサイドをせん滅！ 激燃え巻頭カラー!!

キャプテンコマンドー［戸橋ことみ］

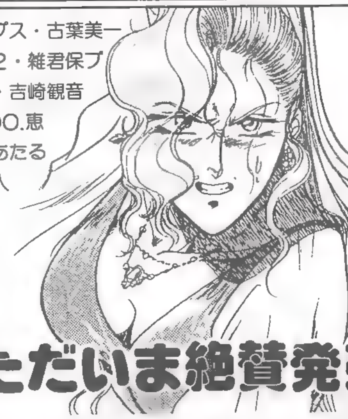
ハリケーンボンバーでとどめを刺せ！ 気力招来アラホラサッサー!!

究極戦隊ダダンダーン［伊藤霊一］

闘えミヤモト！ ゴブリガン帝国を倒せ!!

魔法大作戦［竜騎兵］

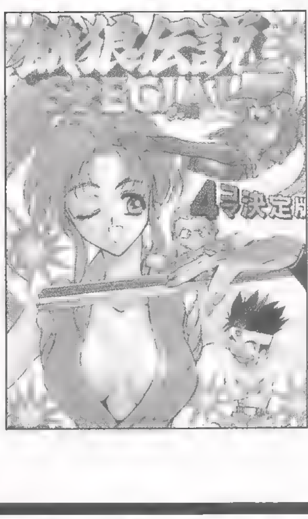
アンダーカバーコップス・古葉美一
ワールドヒーローズ2・雑君保プ
出たな！ツインビー・吉崎観音
餓狼伝説2・MONDO.恵
戦国エース・かぢばあたる
海底大戦争・夏元雅人



豪血寺一族・貴城　輝
コットン・水上広樹
城物語・富士　宏
CONTINUE?・ひさの瑠珈
速攻生徒会・小川雅史
無添加200%・鳥嶋　雀

6月号ただいま絶賛発売中!!

ゲーメストコミックス



最新刊

餓狼伝説スペシャル 4コマ決定版　580円

coming soon

6月17日発売

アクアリウム　須藤真澄……………………980円
ダークエッジ①　なかどくにひこ……………980円
ワールドヒーローズ2 4コマ決定版…………580円
ゲーパロ4コマグランプリ……………………580円

まとめて読める充実感ゲーメストコミックス

各980円

餓狼伝説・画 LEO ADVER 作 霙緒霞
アンダーカバーコップス①・古葉美一
ワールドヒーローズ2①・雑君保プ

読者参加の4コマシリーズ

各580円

餓狼伝説2 4コマ決定版
サムライスピリッツ 4コマ決定版

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

第9回 天使万歳 ふたたび

文・四コママンガ
佐竹雅昭

街を歩く人々に、ゲームのワビサビを求めてしまうゲームドランカーの王子の一日だ。よりいっそう街にゲームな人々の増えることをのぞむべし。



ストⅡ登場人物に出会った日

俺はモデルガンを買いに池袋へ向かった。何を買うか迷いながら、一人ニヤニヤ笑い電車に乗った。

まだ昼間だったので、電車の中はそれほど混んでなく、空席もまばらにあった。

俺は普段、電車に乗るときはなるべく座るようにしている。なぜなら、人目に付きにくいからだ。

あるとき、帽子をかぶり、サングラスをし、マスクまでして歩いていたが、ファンの方から「サタケさん!」とあっさり声を掛けられてしまった。

だから俺は、目立たないように席に座った。

何気なく外の景色をみていると、目白の駅に着いていた。

俺はそのとき、思わず「ハッ」としてしまった。

な、なんとストⅡのダルシムが入ってくるではないか。あれほどそっくりな人をみたことがない。

おそらく日本人なのだろうが、限りなくインド人に近く、異常に手足が長かった。

今にも口から火を吹きそうな気がしたので、俺は思わず席を立った。



ムヒョ〜ン超カッコイイ佐竹だ、いや本物もカッコイイよ。TSUKASA君アリガト♡

池袋に着くと、一目散にモデルガン屋に足を進めた。

しかし、ここでもストⅡキャラに出会ったのだ。

西武百貨店の前でエドモンド本田そっくりの巨漢が、ヤンキー座りをしてウーロン茶を飲んでいたのだ。

おそらく彼はヤンキーかパンクのどちらかだろう。

ちょんまげこそ結ってはいなかったが、顔には真っ赤なペイントをほどこし、人の目を気にせず〝ゲップ〟をしていた。

あー、なんて今日は変わった人に出会うのだろうか。

続くときは続くものである。

私がモデルガン屋へ着くと、そこには何とガイルそっくりの兄ちゃんがモデルガンを片手にポーズをとっていた。

俺は彼に言った。

「ガイルを意識しているね」

すると彼はムッとした顔で、「俺がガイルだ」と言いながらなぜか急に逆立ちし始めた。

おそらく、ムーンサルトキックのつもりだったのだろうが、彼はバランスを崩し倒れてしまった。

「ヘッヘッ」と照れ笑いをしながら、ガイル似の男は店を出ていってしまった。

俺は店長のT・Jに新しいベレッタが入ったという情報を伝えようとした。

すると店長は何か嬉しそうな様子でこう言った。

「サタケ君、これをみてくれ。可愛いだろう」

店長はペットに猿を飼っていたのだ。

俺は思わず叫んだ。

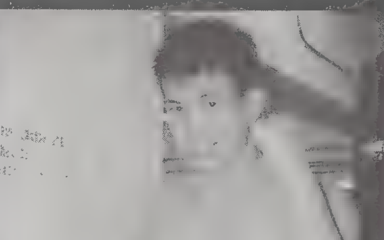
「今度はブランカだ」

硬派ポエム

「ルーキー現わる!!」
やって来たぜ
山本ちゃん
ズクよりタバの
声、聞きたい
催涙ガスで
通販だ
今こそ大豆のウラミ
晴らす時

by 相澤 松五郎

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 28歳 格闘家（正道会館所属）185cm 94kg UKF世界ヘビー級&KICK世界スーパーヘビー級チャンピオン 現在あらゆるメディアで活躍中。応援してね。

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り&ご意見、ご感想などジャンジャンブリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

ナント家のTVでゲーセンゲームがプレイできる。君の部屋は爆裂燃焼する闘いの大海原だ!!

★始めるのは簡単。コントロールボックスと基板とハーネスを買えば、あとはTVにつなげるだけで遊べてしまうのだ!!

ああ栄光の甲子園	10,000
アームドF	8,000
阿修羅ブラスター	10,000
アルバレスタ	10,000
アンダーカバーコップス	24,000
アルゴスの戦士	15,000
アレスの翼	12,000
アクトフェンサー	10,000
アラビアンファイト	35,000
アスカ&アスカ	10,000
R-TYPE II	9,000
R-TYPE LEO	16,000
1941	50,000
1942	8,000
1943	9,000
イスバイアル	14,000
イグジーザス	15,000
ウルトラ闘魂伝説	18,000
ウルトラマン倶楽部	8,000
ウルフファング	28,000
ウイロー	50,000
ヴォルフィード	7,000
ヴィマナ	12,000
SDガンダム・サイコサラマンダー	5,000
SDガンダム ネオバトリング	15,000
SDガンダム 三国志	22,000
エスケープキッズ	15,000
エイリアンシンドローム	30,000
エイリアンズ	30,000
オメガファイター	5,000
おいしいパズル	10,000
女三四郎	15,000
ガルディア	7,000
ガルメデス	12,000
カダッシュ	9,000
ガンフロンティア	30,000
ガルカ	20,000
ガンホーキ	12,000
仮面ライダーバトルレーサー	15,000
空手道	10,000
カルテット2	30,000
海底大戦争	35,000
ガイアポリス	20,000
ガンスモーク	22,000
ギャルズパニック	15,000
奇々怪界	6,000
キャプテンコマンドー	22,000
キングオブドラゴンズ	19,000
キャプテンコマンドー	18,000
キック&ラン	3,000
銀河任侠伝	22,000
キャディラックス	38,000
クラックダウン	16,000
クイズクエスト	10,000
クルードバスター	9,000
クイズめくるめくストーリー	3,000
クイズDNA	3,000
クイズHQ	10,000
クイズ学問のすすめ	5,000
クイズ学園パラダイス	5,000
クイズF1	5,000
クイズクレヨンしんちゃん	12,000
クイズチャンネルクエスチョン	5,000
グリーンベレー	8,000
グレートラグタイムショー	35,000
グリッドシーカー	25,000
クラッチヒッター	20,000
空牙	15,000
グラディウス	30,000
グラディウスII	20,000
グラディウスIII	18,000
功里金団	5,000
剣豪	10,000
コンバットライブス	3,000
豪血寺一族	28,000
ゴジラ	12,000
魂斗羅	8,000
コブラコマンド	5,000
極上パロディウス(新品・外税)	188,000
コットン	17,000
サンセットライダーズ	22,000
サンダーゾーン	18,000
サンダークロス	16,000
サンダークロスII	16,000
サイコニクスオスカー	13,000
サーカスチャーリー	9,000
最後の忍道	18,000
サイレントドラゴン	15,000
ジョー&マック	20,000
地獄めぐり	5,000
少林寺への道	5,000
ジャンピングクロス	9,000
ジャイロダイン	7,000
GIジョー	18,000
シャドーダンサー	15,000
ジェミニウイング	9,000
忍	6,000
シークレットエージェント	18,000
スパイラルブレーカーズ	6,000
スラップファイト	7,000
スクランブルスピリッツ	15,000
ストIIダッシュターボ	15,000
ストリートファイター	19,000
SF-II	8,000
SF-IIダッシュ	12,000
SF-IIダッシュターボ	16,000
スーパーSF-II	65,000
スーパーSF-IIX	140,000
スターフォース	15,000
ゼクセクス	20,000
戦国エース	30,000
ソニックブーム	25,000
ソニックウイングス	15,000
ソニックザヘッジホッグ P付	45,000
ソンソン	8,000
タイガーヘリ	3,000
ダブルドラゴン	3,000
WWFスーパースターズ	5,000
ダークエッジ	39,000
ダークシールII	12,000
達人	7,000
達人王	17,000
ダーウィン4078	6,000
チャンピオンレスラー	9,000
チャイニーズヒーロー	7,000
チェルノブ	30,000
テラクレスタ	5,000
デッドコネクション	15,000
TMNT	7,000
DDクルー	7,000
出たなツインビー	13,000
虎への道	9,000
トップローラー	8,000
トップランキングスターズ	18,000
ドギューン	13,000
ネクストスペース	5,000
バトルシャーク	10,000
パロディウスだ	12,000
バイオレンスファイト	15,000
バッキーオヘア	23,000
バニッシャー	48,000
ハイパーデュエル	18,000
飛翔鮫	5,000
ヒットジアイス(1P)	10,000
ピットファイター	9,000
ブランディア	16,000
ブラックハート	9,000
ブルーホーク	11,000
ファンタズム	5,000
フリッキー	25,000
フーピー	5,000
フィグゼイト	9,000
フラッグアタック	15,000
プラスアルファ	20,000
ファイナルファイト	13,000
ファイターズヒストリー	10,000
ヘビースマッシュ	25,000
ボナンザブラザーズ	15,000
マーシャルチャンピオン	17,000
ミッドナイトレジスタンス P無	5,000
ミステリアスストーン	12,000
ムーンクレスタ	45,000
メインスタジアム	4,000
メタルブラック	40,000
迷宮島	2,000
メイズオブフロット	10,000
やんちゃ丸	2,000
UFO戦士ようこちゃん	25,000
ラスタンサーガ	15,000
ラビオレプス	6,000
雷牙	6,000
ラビリンスランナー	13,000
雷電	15,000
雷電II	80,000
リングの王者	5,000
レイフォース	80,000
ローラーゲームズ	7,000
ロッドランド	20,000
ワンダー3	25,000
namco	
クイズ魔Q大冒険	3,000
バックランド	45,000
ファイネストアワー	62,000
タンクフォース	10,000
ドラゴンセイバー	40,000
メルヘンメイズ	38,000
ブレイザー	25,000
ピストル大名の大冒険	13,000
スーパーワールドコート	25,000
F/A	15,000
ティンクルピット	80,000
ネビュラスレイ	80,000
麻 雀	
禁じられた遊び	3,000
熱血麻雀宣言アフター5	7,000
麻雀革命	7,000
麻雀革命IIプリンセスリーグ	18,000
業務用NEO-GEO ソフト&ハード	
業務用ソフトは家庭用本体では使えません。	
業務用ハードMV1FZ(新品・外税)	48,000
餓狼伝説2	3,000
ワールドヒーローズ2	3,000
ワールドヒーローズ2JET(新品)	68,000
餓狼伝説スペシャル	9,000
侍スピリッツ	7,000
龍虎の拳2	13,000
F・ヒストリーダイナマイト	19,000
得点王2(新品)	58,000

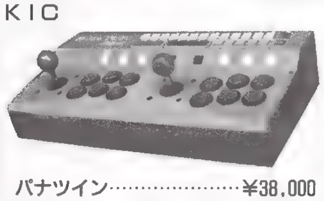
その他、多数在庫あります。

パナツインとMV1FZをお買上げの方にはソフト1本サービス。
(但し、ダサイゲームに限ります。)

極上パロディウス新発売!!
新作・中古なんでも予約OK!!
スーパーストII→Xカートリッジ交換受付中!!

コントロールボックス

KIC

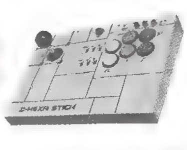


パナツイン……………………¥38,000

シグマ電子

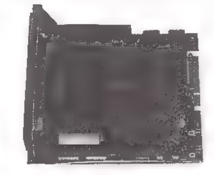


AV3000…¥25,000



シグマ6000…¥13,800

業務用NEO-GEOハード



MVIFZ…¥48,000

コントロールボックスと基板をお買上げの方にはハーネスをサービス致します。
ハーネス1本 ¥ 3,000

わからないことはTELにてジャンジャン聞いてみてちょー!!

日本一おそくまでやってる中古基板屋
(株)宇宙堂
〒462 名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL (052)916-1407
●営業時間　朝9:30〜夜12:00●

●通信販売で購入希望の方はTELにて注文してから送料¥800をそえて現金書留で送金して下さい。
●店頭販売ご希望の方は前日に予約TELを入れて下さい。
★在庫リストは80円切手2枚で請求してね。

★宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
◎新作早い、不良はこない、安いオール10円〜30円です。
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ
リサはただいま増設工事中。
楽しみにしていてくれたまえ!!

新作基板、随時予約・販売中!!

（発売してからでは品切れ等で販売出来ない事がありますす）

アイレムPCB

大工の源さん	¥5,000
ギャロップ	¥4,000
ガンフォース	¥7,000
サンダーブラスター	¥8,000
R-TYPEレオ	¥12,000
メジャータイトル	¥23,000
ボンバーマン	¥15,000
ぐっすんおよよ	¥20,000
パーフェクトソルジャー	¥35,000
アンダーカバーコップス	¥32,000
海底大戦争	¥44,000

SNK PCB

ネオジオハードキット（新品）	¥48,000
龍虎の拳2	¥25,000
餓狼伝説スペシャル	¥20,000
サムライスピリッツ	¥13,000
中古カセット各種在庫有り	¥3,000より

カプコンPCB

ストリートファイターII	¥6,000
ストリートファイターIIダッシュ	¥10,000
ストリートファイターIIダッシュターボ	¥19,000
スーパーストリートファイターII	¥65,000
スーパーストリートファイターIIX	¥153,000
D&D	¥98,000
天地を喰らうII	¥35,000
ナイツオブザラウンド	¥20,000
マッドギア	¥5,000

コナミPCB

ゼクセクス	¥18,000
クォース	¥3,000
T.M.N.T	¥9,000
ハードパンチャー	¥12,000
シンプソンズ	¥23,000
パロディウス	¥14,000
サプライズアタック	¥7,000
サンセットライダーズ	¥27,000
クライムファイター2	¥12,000

X-MEN	¥19,000
マーシャルチャンピオン	¥25,000
ミスティックウォリアーズ	¥32,000
クライムファイター	¥9,000
ガイアポリス	¥15,000
G.Iジョー	¥32,000

セガPCB

めくるめくストーリー	¥3,000
ロボレス2001	¥13,000
宿題をわすれました	¥3,000
廊下に立ってなさい	¥3,000
コットン	¥12,000
テトリス	¥10,000
サンダーブレード（H付）	¥40,000
クラッチヒッター	¥15,000

タイトーPCB

デッドコネクション（F2込）	¥18,000
ルナーク（F2込）	¥18,000
クイズ人生劇場（F2込）	¥15,000
ハットトリックヒーロー	¥25,000
究極タイガー	¥10,000
ガルメデス	¥6,000
アルカノイド（P付）	¥4,000
チャンピオンレスラー	¥3,000
ヒットジアイス	¥8,000

データーイーストPCB

コンペティションゴルフ（決勝）	¥4,000
アクトフェンサー	¥6,000
クルードバスター	¥10,000
ファイティングファンタジー	¥9,000
ファイターズヒストリー	¥13,000
ファンキージェット	¥8,000
ウルフファング	¥28,000
ダークシールII	¥13,000

ナムコPCB

タンクフォース	¥8,000
クラックス	¥4,000

ワースタ'90	¥8,000
ワースタ'92	¥28,000
デンジャラスシード	¥15,000
ファイナルラップIII	¥15,000
エメラルディア	¥16,000
グレートスラッガー	¥23,000
ランパート	¥8,000
スーパーワールドコート	¥33,000
コズモギャングパズル	¥8,000
エクスバニア	¥18,000
ニューマンアスレチック	¥43,000
スプラッターハウス	¥18,000
ナックルヘッズ	¥21,000
F/A	¥12,000

ナムコROM

球界道中記	¥3,000
ワースタ'90	¥3,000
スーパーワールドスタジアム	¥3,000

その他PCB

スーパーフォーミュラー	¥5,000
ワールドカップ（P無）	¥3,000
ウィッツ	¥3,000
セイントドラゴン	¥8,000
ムスタング	¥6,000
ドッチボール	¥3,000
ゴークス（P無）	¥5,000
火激	¥5,000
ネクストスペース	¥6,000
シルクワーム	¥8,000
SDガンダムサイコサラマンダー	¥5,000
EDF	¥7,000
XXミッション	¥10,000
プレイゾン	¥4,000
STG	¥4,000
サイバトラー	¥10,000
ウォーオブエアロ	¥10,000
レッスルフェスト	¥3,000
スーパーバレー	¥3,000
グランドクロス（P無）	¥15,000

機動戦士ガンダム	¥14,000
バトルクロード	¥30,000
テラフォース	¥8,000
ワールドカップ90	¥5,000
F1GPII	¥10,000
豪血寺一族	¥25,000
雷電II	¥98,000
SDガンダムネオバトリング	¥13,000
戦国エース	¥37,000
達人王	¥20,000
ハチャメチャファイター	¥12,000
ガンネイル	¥16,000
ドギューン	¥14,000
雷電	¥26,000
ブルーフォーク	¥15,000
マクロス	¥19,000
サンダードラゴンII	¥35,000
仮面ライダー　バトルレーサー	¥12,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	¥15,000

クイズPCB

クイズココロジー	¥3,000
クイズココロジー2（新品）	¥20,000
チャンネルクエスチョン	¥6,000
クイズ学問のススメ	¥5,000
TV合衆国Q&Q	¥3,000
クイズ学園パラダイス	¥5,000
クイズF1　1・2フィニッシュ	¥5,000
カプコンワールド2	¥12,000
アテナのハテナ	¥18,000
クイズ島	¥10,000
クイズぱにくるふぁんたじー	¥18,000

麻雀PCB

麻雀コミック劇場	¥15,000
麻雀エンジェルス	¥10,000
沈黙の編隊	¥8,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥3,000
レディーハンター	¥3,000
麻雀ジャンジャンバリバリ	¥13,000

報！ 当社でお買い上げの筐体は厳密なチェック後出荷します。またメンテ、アフターサービスも致します。

テーブル筐体

	2レバー3ボタン仕様	2レバー6ボタン仕様
セガT-13(中古)	¥48,000(パネル新品) ¥43,000(パネル中古)	¥55,000
セガT-26(中古)	¥70,000(パネル中古) ¥75,000(パネル新品)	¥90,000

コントロールBOX

コンボAV	
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)	¥35,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)	¥30,000
●VRタイプ(上記両方対応＋RF付)	¥37,000
パナツイン	¥38,000
パナカスタム	¥34,000

アップライト筐体

		2レバー3ボタン仕様	2レバー6ボタン仕様
アイレム	マドンナ(新品)	¥210,000	¥230,000
ナムコ	エクセルキャビネット(新品)	¥218,000	¥238,000
セガ	アストロシティー(新品)	¥240,000	¥255,000
セガ	エアロシティー(中古)	¥140,000	¥160,000
セガ	シティー18(中古)	¥60,000	¥80,000

分割（ローン）始めました。最高36回。

大型筐体基板在庫有。ハーネスもお作り致します。

インスト・マニュアルの有無、ハーネスの質問はお客様の方からお願いします。

業務用パーツ等販売致しております。

当社の価格には消費税は含まれておりません。また品物発送の際には着払いにて発送します。代引きの際には代引き手数料もお支払下さい。

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.

(有) サンカンパニー

新住所 神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL.044(954)9459　FAX.044(966)8287

●来社の際はお電話で在庫確認後お願い致します。

●基板の価格、在庫は常に動いています。最新基板リストは80円切手3枚同封の上GM係まで!!





ソフトもハードも自宅で自由にプレイできます

Zにおまかせ

（ハイヒール）モモコ



モニターSHOPPING

5,000円分プレゼント

8日以内に申込まれたかたにクーポン券をもれなく



今話題の新作や、定番の人気ソフトなど、のゲームソフトを自由に自宅でプレイできます。もう無駄な出費や期待はずれのソフトで悩むことはありません。さあ、今すぐモニターショッピングで、人気ソフトをジャンジャン攻略しよう。

〈モニターショッピングの特長〉

- 松下3DO "REAL"、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ネオジオ、ゲームギアなどのソフト、ハードを自宅で自由にプレイできます。（Z価格）
- 期待はずれのソフト面白くないソフトで、購入を希望されない場合は当社へ8日以内に返送してください。（再交換不可）（送料は自己負担です）
- 1年間何種類でも注文してためせます

商品の使用営業および賃貸は禁止されています。

お申し込みは今すぐ郵便局で簡単にOK!!

お近くの郵便局の郵便振替用紙に、下記の口座番号、加入者名を必ず明記の上、住所、氏名、年令、電話番号を記入して、総合カタログ・プライスリスト代（年間12回分）5000円をお振込下さい。クーポン券と総合カタログ・プライスリストをお送りします。

口座番号

京都8－78549

加入者名　株式会社 Z

〒616 京都市右京区梅畑向地町25－15
株式会社 Z 京都本社 ☎075－881－0803㈹

●資本金1000万円 ソフト・ハード総合卸問屋

卸問屋直売

激安宣言にわけあり

最短ルートでお客様にご奉仕します

Z 卸問屋 ▶ お店 ▶ お客様

卸価格で直売


通信販売
NEO·GEO
専科
来店レンタル可
ローン取扱
会員募集中
フリーダイヤルOK
激安キャンペーン
龍虎の拳2
定価29,800円⇨ 41%OFF
新品17,800円(税・送料500円)
FIGHTER'S HISTORY DYNAMITE
NEO·GEO™
標準価格48,800円(税別)
⇨39%OFF
新品29,800円(税・送料500円)
ファイターズヒストリー
ダイナマイト
定価28,000円⇨33%OFF
新品19,000円(税・送料500円)
新作発売日着
予約は1年前より受付
送料500円のみ
〒480-01愛知県丹羽郡扶桑町柏森天神98(名鉄柏森駅すぐ)
マガジンガレージ
☎0587-92-0808 FAX 92-1530
安心の
料金着払
システム

実績の12年。NEWゲームからレアゲームまで!!在庫豊富!!

キョーワインターナショナルは着実に歩んでいます。基盤高価買入。基盤の修理もOK！

アイレム

R-TYPE 8K
Xマルチプライ 10K
ギャロップ 5K
ドラゴンブリード 6K
エアデュエル 6K
イメージファイト 6K
剣豪 10K
ガンホーキ 12K
ガンフォース 10K
ビジランテ 8K
大工の源さん 5K
カプセルインベーダー 48K
ヘッドオン 許諾品 38K

SNK

サスケVSコマンドー 48K
サターンofサターン 68K
スカイソルジャー 8K
ギャングウォーズ 10K
航空騎兵物語 6K
ジャンピングクロス 8K
スカイアドベンチャー 18K
ネオジオMV-1 基盤 特価
業務用カセット ワールドヒーロー2・ガロウ2・ナム1975・2020ベースボール・ロボアーミー・竜虎の拳・忍者コンバット…各4K
マジシャンロード・キングオブモンスター・バーニングファイト各3K
ワールドヒーロー・餓狼伝説・ファイアースープレックス……各2K
サムライスピリット 10K
ガロウ スペシャル 8K

カプコン

ドカベン 5K
ハテナの大冒険・戦場の野望・クイズ三国誌 ……… 各3K
ハルガス 10K
1942・ サイドアーム 各8K
1943 15K
マッドギア 10K
魔界村 20K
ソンソン 10K
SF-1 18K
SF Ⅱ 7K
SF-Ⅱ ダッシュ 10K
〃 ターボ 15K
スーパーストⅡ 68K
スーパーストⅡ X 特価
キングオブドラゴンズ 28K
キャプテンコマンド 28K
F-1ドリーム 5K
ラストデュエル 15K
ナイツオブザラウンド 25K
USネイビー 45K
天地を食らう 55K
天地を食らうⅡ 45K
虎への道 15K
マジックソード 35K
ファイナルファイト 18K

コナミ (ハーネス付)

グラディウス -12V↑25K
グラディウスⅡ 25K
グラディウスⅢ 20K
ストラテージX 25K
クォース 3K

バンクショット 5K
ブーヤン 18K
ザ・ハスラー 8K
A-JAX 25K
パロディウスだ 15K
ハイパーオリンピック 10K
サラマンダ 25K
出たな ツインビー 15K
ビットファイター 12K
ゼクセクス 25K
イーアールカンフー 15K
少林寺への道 3K
マンハッタン24分署 7K
ロードファイター 5K
タイムパイロット(c) 5K
ツタンカーム 35K
ローラーゲームス 5K
ファイナライザー 8K
ゴルフィンググレイツS付 25K
クライムファイター 12K
〃 〃 2 25K
マーシャルチャンピオン 28K
スクランブル 25K
メインスタジアム 10K
ガイアポリス 25K

ジャレコ

P-47 10K
セイントドラゴン 10K
エクセライザー 10K
マカイ伝説 8K
ソルダム 18K
プラスアルファ 18K
サイバトラー 15K

セガ

時の戦士 28K
ファンタジーゾーン 10K
タイムスキャナー16B 12K
カルテット 2 16A 20K
テトリス16B 8K
ゴールデンアックス 10K
獣王記・オーライル 各8K
レッスルウォー 8K
フラッシュポイント・疏球 各5K
シャドーダンサー 15K
クラッチヒッター 15K
D.D.クルー 12K
ボナンザブラザーズS24) 10K
クラックダウン 〃 20K
スクランブルスピリット〃 15K
めくるめくストーリー 〃 5K
ペンゴ (24K版専用↑) 12K
ザクソン 純正 45K
ダークエッジ(S32) 35K
アラビアンファイト 〃 38K
スパイダーマン 〃 30K
バーニングライバル 〃 38K
ごんべえのアイムソーリー 48K
テディボーイブルース 58K

タイトー

スペースインベーダー 65K
クイックス 純正 38K
ジャングルキング 45K
アルペンスキー 55K
奇々怪界 7K
メイスオブフロット 5K
ガルメデス 7K
あしたのジョー 3K
黄金の城 35K
大旋風(海外ROM付) 5K
地獄めぐり 5K
カダッシュ(海外ROM付) 10K
ワードナーの森 4K
ドクタートッペル探検隊 6K
ハレーズコメット 10K
ペンペロペー 18K
アルカノイド センサー付 5K
リベンジーofドウ 〃 8K

ファイティングホーク 5K
中華大仙 5K
劝里金団 6K
スーパークイックス 8K
ヒットジアイス 10K
特殊部隊 UAG(海外) 12K
エレベーターアクション 8K
ヘビーユニット 3K
ライティングファイト 48K
バイオレンスファイト 20K
スノーブラザーズ 10K
チャンピオンレスラー 3K
飛翔鮫(F.SHARK) 5K
陸海空 8K
インセクターX 8K
ホラーストーリー 10K
パニックロード 8K
究極タイガー 10K
スラップファイト 10K
サイレントドラゴン 12K
F2マザー 18K(大基板)
〃 〃 15K(小基板)

F2-SUB

メタルブラック (25K)
ガンフロンティア (20K)
クレヨンしんちゃん (8K)
ダイノレックス (5K)
デットコネクション (5K)
クイズ人生劇場 (5K)
ルナーク.サンダーFOX・麻雀クエスト.MJ-12.忍者KIDS
ドリフトアウト. …各3K
クイズHQ.ドンドコドン.メガブラスト.ゆうゆのクイズ …各2K
クイズクエスト.地球防衛軍.ファイナルブロー.クイズ権物帳.栄光の甲子園.トキメキチャット…各1K

TOA PLAN

フィグゼイト 10K
達人 7K
アウトゾーン 15K
ゼロウィング 12K
ドキューン 15K
ゴークス センサー付 8K

デコ

ロボコップ 5K
アクトフェンサー 5K
ダークシール 15K
〃 〃 2 18K
コブラコマンド 10K
プロゴルフ・テニス 各5K
ファイティングファンタジー12K
ファイターズヒストリー 12K
S R D 5K
バルダーダッシュ 5K
カルノフ 10K
空手道・ジェネシス 各5K
ファンキージェット 5K
デスブレイド 15K
クルードバスター 12K
タンブルポップ 5K
ドラゴン忍者 15K

テクノス

ビーチハレー 3K
西遊降魔録 3K
ダブルドラゴン 3K
〃 〃 2 4K
〃 〃 3 3K
コンバットライブス 2K
ブロックアウト 3K
エキサイティングアワー 2K
WWFスーパースターズ 2K
WWFレッスルフェスト 4K
ドッチボール 3K

テクモ

ハチャメチャファイター 12K
サンダードラゴン雷龍 8K
ワールドカップ 90 5K
タンクバスターズ 5K
ボンジャック 12K
ボンジャックツイン 25K
サンドスコーピオン 8K
アルゴスの戦士 18K
ピンボールアクション 5K
リードアングル・雷牙 各10K
ブラッドブラザーズ 10K
ファイナルスターフォース 18K
サボテンボンバー 18K

ナムコ

ギャラクシアン 純正 38K
パックマニア 35K
妖怪道中記 25K
ワールドコート 28K
ワースタ各種 (PCB付)各5K
タンクフォース (〃) 8K
ワルキューレ伝説 88K
ドラゴンセイバー 50K
スーパーワースタ 93 35K
マーベルランド 65K
ラリーX 48K
ギャラクシアン 15K
パックマン 15K
ボスコニアン 42K
コズモギャングザパズル 8K
ナックルヘッズ 25K
アルパレスタ 15K
魔Q大冒険 5K
エクスバニア 12K
バラデューク 38K
エメラルディア 18K
ランパート 5K
リブルラブル 88K

ニチブツ

妖魔忍法帳 5K
アームド エフ・ダンガー 各8K
テラクレスタ(FM音源版) 12K
マグマックス 5K
テラフォース 8K
レジオン 8K
ハイホー 3K
五目ならべ(連珠) 5K
フリスキートム 95K

UPL

忍者くん 8K
オメガファイター 5K
タスクフォースハリア 8K
ムスタング 8K
アトミックロボキット 3K
シュトラール 8K
アクロバットミッション 6K
バンダイク 10K
ブラックハート 12K

その他

ミスターDOVSユニコーン20K
ヨットマン 58K
秦血寺一族 20K
パイプドリーム 5K
F-1グランプリ 5K
クラッシュローラー 15K
ネクストスペース 3K
スカイスマッシャー 5K
ボラックス・レゾン 各5K
仮面ライダーバトルレーサー12K
SDガンダム 5K
SDガンダムネオバトリング10K
〃 三国志レインボー~10K
機動戦士ガンダム 10K
ファイアーバード 純正 88K
ドンキーコング 純正 78K
マリオブラザーズ 18K
ドリームショッパー 15K
リバーパトロール 純正 48K
ブラックホール 25K
レッド UFO 25K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6 K
アイドル麻雀放送局 3K
〃 ファンクラブ 4K
禁じられた遊び・剣客 各5K
キャンパスハンティング 3K
個人教授・麻雀フライデー 各2K
ズームイン・大霊界 各3K
麻雀革命・放浪記 掟 3K
カメラ小僧・放浪記 外伝 各3K
雀師 ・ねるとん紅鯨団 各5K
麻雀学園・ 麻雀大予言 各5K
トリプルウォーズ 8K
トリプルウォーズ 2 10K
スーパー 禁版 42K
コミック劇場 12K
七次元の妖精 8K
グッとE雀 6K
ハニラシンドローム 30K
クラブ 90' 12K
危機一髪真由美ちゃん 3K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面) 38K※
ダライアス Ⅱ(3〃) 30K◎
アフターバーナー 58K◎
アフターバーナー Ⅱ 48K◎
ギャラクシーフォースⅡ 88K◎
サンダーブレード 48K◎
バトルシャーク 18K◎
アクアジャック 18K◎
W.G.P. 18K◎
ウェック ルマン 38K◎
ターボアウトラン 58K◎
A.B.コップ 58K◎
スーパーハングオン 48K◎
パワードリフト 88K◎
ダライアスⅡ(2画面) 38K◎—ハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK)

各TV出力の切替えスイッチ・3画面の1つを出力 H 付 COMBO AV 専用ハーネス 付

ジョイスティックで遊べます 他社のコントロールBOXには、対応していません。コンボなら遊べます。

◇ ◇ 大型機ゲームをCOMBOで……続々、開発中 ◇ ◇

御注意
- ◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します
- 他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります
- ※印は別電源が必要です。(5K)

分割払い(頭金なし)始めました

基盤はもちろん、コンボAVもローンで購入できます。
3～36回分割、均等払い。月々わずかでキバンが !!!
詳細はお問合わせ下さい。 (提携・オリエントコーポレーション)

在庫確認は必ずして下さい。 通販の場合は、①現金書留②代引宅配便(ペリカン便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。 サービスカードの発行は10Kで¥500(1点) 以降 5K増す毎に¥500(1点)が、加算されます ·(中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります)

※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

COMBO AVを御買上の方に、PCB+JAMMAハーネスをサービス (PCBの種類は指定できません)

★初心者大歓迎★ これから基盤を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込ください。大崎店では、展示説明もしています。お気軽にご来店を！

12トリガーボタン(ストⅡ対応!)

機能性重視、新設計。
人間工学に基づいて設計された最もシンプルで、最も堅固なマシン。

12ボタン全てオートトリガー可。30発/秒(MAX)の比類なき最速トリガー。

キョーワの自信作

水平パネルのCOMBO AV!!
1ヵ年保証のCOMBO AV!!
自信を持ってお勧めします。

中古基板情報はFAXで!24時間OK!!

●操作方法●
まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

東京地区 03-3940-6000
大阪地区 06-455-6000
名古屋地区 052-453-6000
福岡地区 092-482-6000

(メッセージ)「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

当社のBOX番号550000と#をプッシュ

(メッセージ)「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

あなたのFAX番号 市外局番- と#をプッシュ

(メッセージ)「 ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

#をプッシュ

(メッセージ)「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)

COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

- ◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジカセ、ヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆全スイッチ、ジョイスティック、電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEO、RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用 ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換(コロンブスの卵参照)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置 コンティニューがとてもし易くなりました



満足のいく性能で安心価格 全て接続ケーブル付

"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
- ●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)……………¥30,000
- ●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)……………¥28,000
- ●VRタイプ(上記両方対応)……………¥33,000

※パソコン用モニター(15kHz対応のみ、400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862、863等も高画質でゲームがプレイできます。

JR大崎駅東口下車徒歩2分
本社倉庫バザール
是非御来店下さい



〒141 東京都品川区北品川5-6-23
☎03-3448-8070
営業時間PM1:00~PM7:00
(毎週水曜、第2・第3日曜定休)

新型コンボAV発売中!!
機能性重視
本体価格¥25,000

1年間保証

ホットな最新情報(在庫表)は80円切手2枚同封の上、右記へ!

㈱キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区西品川2-6-3)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも
TEL.03-3448-8070(代) FAX.03-5496-1047

東京ガリバー通信

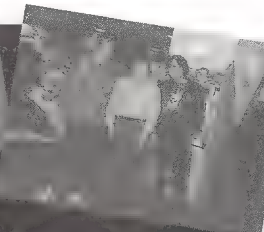
第19号

この号が発売される頃にはすっかりゴールデンウィークも終わり、夏休みが待ち遠しくなってきているのでは!? ゴールデンウィークはイベント盛りだくさんだったガリバー、夏休みに向けて企画を練っているらしい!?

バーチャルレーシングなどの大型筐体でイベントを開けるというのがガリバーのいいところ。もしかしたらデイトナの大会もあるかも!?そんなわけで今月はレースものが得意な常連さんを3人御紹介。

ストⅡX大会

ストⅡX大会 24人の熱い闘い!!



V・R常務軍団、左より桜井、MAC、G・N・R。

去る3月30日、ガリバーにてストⅡX大会が開かれた。トーナメント方式によって24人の強者たち(エントリー25人。1人棄権)が凄腕を競い合った。

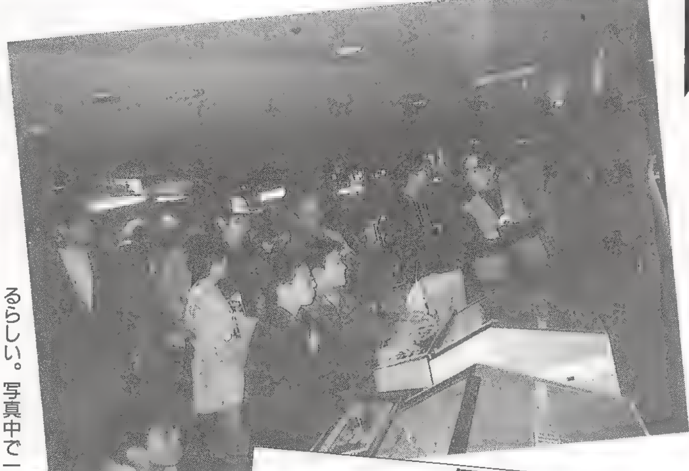
残念ながらも(!?)女性戦士が1回戦、2回戦で姿を消してしまい、結局決勝戦に残ったのは斉藤清範君と桜井隆憲君の2人。決勝のみ1人につき3キャラで先に2勝したほうが優勝、という方式をとった。当然ながら、その3キャラ、そしてその順番は闘ってみなければわからない。

そして決勝戦…。

優勝は斉藤、2、3位には桜井、白石が

まずは斉藤のディージェイに対し桜井のケン、2戦目は斉藤のバルログに対し桜井のガイル。キャラクターの相性が悪かったのか、斉藤が全般的にうまかったのか3戦目を待たずして斉藤の優勝が決まった。ちなみに3戦目は両者共にリュウであった。

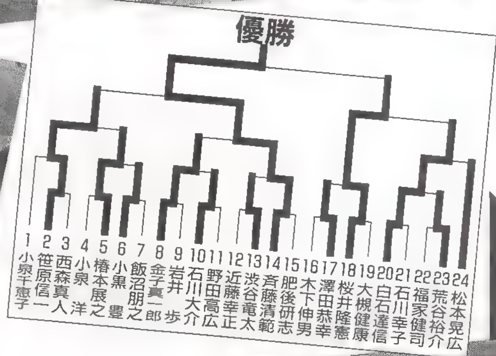
そして3位には決定戦で笠原信一君を下した白石達信君が輝いた。斉藤君、桜井君、そして白石君の3人、おめでとう!

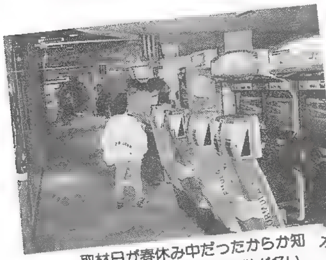


今月はスタッフじゃなくて「常連」の紹介だ!!

スタッフからもアダ名で呼ばれる待山昌寛君(20歳)。通称MAC、ゲーマー歴は2年で今はデイトナにハマっているらしい。写真中で一緒に写っているのがバーチャレーシング常勝軍団団員桜井君とG・N・R君だ。

「レース物、V・Rやデイトナで速い人待ってます。土日ならだいたいガリバーにいます」とのコメントをいただいている。腕に自信のある方は挑戦してみては!!ちなみに待山君のデイトナ初級コースのタイムは2分21秒60(3月27日付)だそうだ。

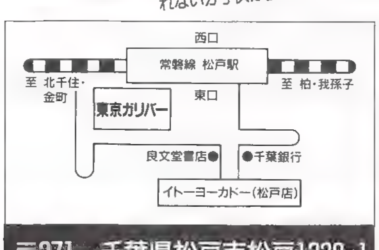




取材日が春休み中だったからか知れないが子供が多い。



ガリバーには小さな子供が多い。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー



多人数でやると楽しいファイナルラップR。これも新入荷。



新入荷のデイトナ。1位2位共に名前は「MAC」。



そしてカップルも多い。

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



そろそろ編集部に寝泊まりするのに慣れてまいりました。朝は昇龍拳のボイスと共に目が覚めるというサワヤカさ。でも寝冷えして冷え腹になるのが欠点です。おわり。

（田渕健康日記４月某日分より）

今月のいっぱつ!!!

お楽しみ袋にかける野望！ オヤジたちの[illegible]

サイトロンさんが企画した「お楽しみ袋」をご存じだろうか。

期間中、ＳＮＫのＣＤをお買い上げの方に、１０００円につき1袋「お楽しみ袋」がついてくるという、なんとも夢のある企画である。

この企画を逃すまいと、「龍虎の拳2」ＣＤを予約するため、オイラはわざわざ隣町まで出向き、友人Ｒと共に限定対象のＣＤ店へと急いだ。

早速、オイラとＲ、そして情報提供者である後輩Ｋの分、計３人分のＣＤを予約した。

そのとき、Ｒは未購入のＣＤを3枚買ったので、当然「お楽しみ袋」とやらが4袋ついてきた。袋には、「キャラクターテレカもしくはカードの2枚入り」と書かれていた。

店のオヤジ曰く「カードは50種類以上あるそうですよ」とのこと。喜び勇んで店を出る。袋に描かれた招き猫のイラストが、逸る我々の心をかき立てる。

「テレカだったらイイなあ」

Ｒがおもむろに1袋目の封を切る。

「何ィーっ！」

―叫ぶのＲの手には…ジャック（龍虎の拳）とローレンス（餓狼ＳＰ）のカードが握られていた。

「フッ」よりによって、このオヤジコンビ（㊕ジャックはまだ青年のよーな気が…）とは…Ｒ、気合が足りんぞ！

そう言うや否や、他人の「お楽しみ袋」を我がモノのように手に取り、２袋目を開けるオイラ。

「うっ！そ、そんなバカな…」

そこにはなぜかいるハズのないジャック＆ローレンスのお姿があった。

何と全く同じカードである。無駄ヅモを引かされて、がっくりと肩を落とすオイラの隣で、３袋目を開けたＲが絶叫する。

「うわああ！出たあ！」

…信じ難いが、そこにはまぎれもなく3人目がいたのだ。目の錯覚？い、いや、現に２種6枚、屈辱のオヤジセット×3がある。

残された袋はあと1つ。もはやテレカ云々の問題ではない。頼むから違うカードよ出ておくれっ！の世界である。

志は低くとも、一縷の望みを託し、Ｒが最後の封を切る。

「だっ、だめだぁ～！」

―願いもむなしく、袋から顔を出したのは、黒ヒゲのオヤジであった。

つたない戦利品を並べてみる…4分身した黒ひげの口元は大きく歪み、まるで我々をあざ笑っているかのようにみえた。

ジャックに至っては、世間じゃ「2」のご時世なのに、カードはまだ「1」と言うのが泣かせる。

「の、呪われているとしか思えん…」

「…何が50種以上だ！」と、店のオヤジに当たっても仕方がない。

「次が…龍虎2のＣＤがあるじゃないか…」

そう言って、悲しみの帰路についたのであった。

―そして2月18日。予約してあった3枚のＣＤと4つの「お楽しみ袋」を受け取ったオイラたちが…袋の数だけ絶叫したのは、言うまでもない。

「うっわぁー！またっ！」

うーん、すごい企画だ。サイトロンさん。まさに「オヤジ乱舞」な実体験でした。

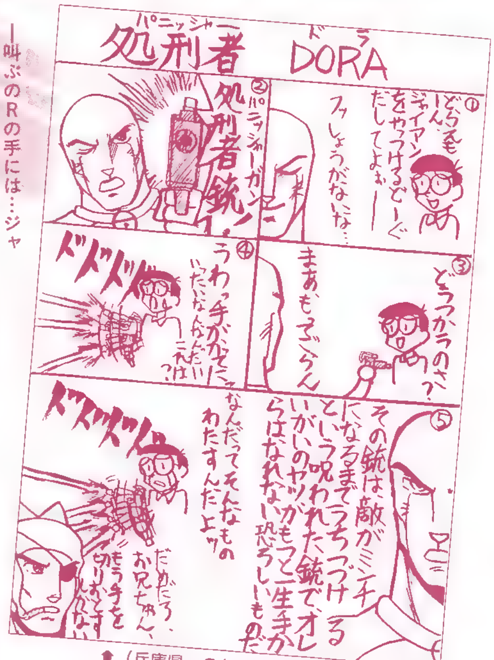
願わくば、この次にこういった企画をやるときには、ちゃんとシャッフルしておのおの店に分配していただきたいと思います。

ジャックとローレンスしか出ない「お楽しみ袋」なんて絶対に嫌です。以上。

（北関東大量オヤジカード氾濫地区　ＡＣＥ君㊃Ⓐ）

★私も㋘屋でカードをもらったのだが、ちょうどミッキー乱発地帯に出くわしてしまったのだ。

どーも箱ごとミッキーだったらしいとの噂である。ひー。やるな…サイトロンの…。



⬆（兵庫県　のんたんさん㊃①）★人に頼ってばかりではよくないという教訓でした。ためになりますね、ゲーメストは。

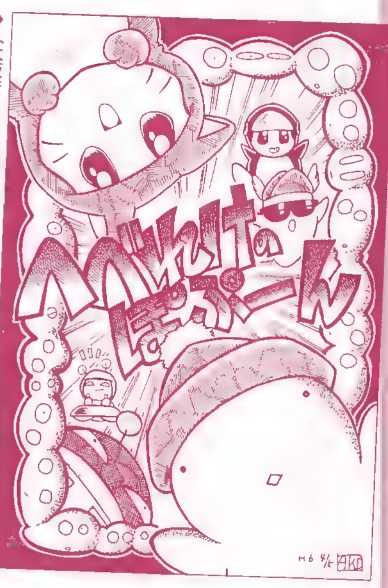
がぶりよりゲーマー人生



地元にゲーメストは売ってないんですけど、一応がんばって毎月買っています。月２回の発売になって、ひょっとしたら毎月買えないかも…。
となり町のゲーメスト売ってる店まで、車で40分くらい。自転車じゃあムリだし…地元にもゲーメスト入らないかなー。コミゲはなぜか売ってるんだけど。あーあ、お金はらうからゲーメスト、直接家に送ってくださいよ（絶対ムリ？）。

（北海道　鯨丸らんまさんⒷ）

★近くにメストが売ってない、そんなときには書店に予約注文していただくと確実に届きます。



➡（大阪府　ＡＫＤ君②）★俺より先にお～ちゃんを選ぶのはまかりならーん！

ゲーム小僧？チッチッ、ゲーマーって呼んでくれ(ん？)

ゲーメストでもっとゲーム制作者の話が読みたいです。

アイランドを読んでいるとやはりゲームについて深くよく考えてる人が多いと思います。

けど、こちらの主張ばかりをあげるのでは、単なる一方通行になってしまうのではないでしょうか？

もう少し、メーカーとプレイヤーがコミュニケーションがとれると、今問題になっている難しいＣＰＵや、そのほかの「難度」について、新しい見方ができると思うのです。

そして、それができるのは「ゲーメスト」のようなマスメディアだけです。

ただ娯楽追求するだけではなく、そんな形でゲームを育てる力になれたらいいと思うけど…どうですか？

（東京都　瀕死の鯉君Ⓒ）

★できれば、毎号開発者インタビューみたいなコーナーを掲載できればいいんだけどね。

もっと読者とメーカーが親密になれる、そんな雑誌を目指したいです。

最近ゲームも一般化してきて、東京ウ〇ーカーにもゲームパーク特集まで組まれている。

それはそれでいいのだが、先日友人と㋘について話したのである。

そこで出たのだが、昔の㋘に比べて、少し攻略が甘くなったような気がする。

まあ、対戦格闘ゲームがはやって、しかも８人以上のキャラがいるのだから、広く浅くなるのは仕方がないのかも知れない。

しかし、昔あったような「800万点への道」とか、「２週目攻略」のように、自分にはとてもできそうにない、しかし、読めばその熱さが確実に伝わって来るようなものが見当たらない。

ぜひ、そういった「熱い攻略」をやってください。

（千葉県　斎藤博希君Ⓓ）

★最近ではＤ＆Ｄやレイフォースの攻略は気合入りまくりで好評だったけど、これからも怒濤の攻略を期待しててね。

あー、浪人だなあ（しみじみ）。勉強しときゃ良かった…。

でもいまさら悔やんだってもう遅いよな。うおーストII、餓狼スペ、サムスピよ！

ゲーメストで浪人の読者の投稿を読んで、「へー大変そうだなぁ、でも、まあオレには関係ないな」とか思っていたのが、まさか自分が浪人兼ゲーマーになるなんて思ってもいなかったもんな…。

おいっ、これ読んでる人で受験生じゃない奴！オレみたいになりたくなかったら、今すぐ勉強するべし！あとで泣くのは自分だからな。

でもたまにはゲーセンにいって息抜きしろよ（オレは息抜きばっかだったよ♥）。

まぁ、あと１年、お互い気合入れていきましょうや。

（東京都　鼻血太郎君Ⓔ）

★毎日危機感を持ちつつノイローゼ気味に生きるのが、浪人を極めるコツだ。あう～。



⬆（茨城県　UMEさん④）★まさに炎のまっただ中へである。このまま行っちまうしか！



⬆（兵庫県　つかせ影璃さん③）★忍者でヤンキーって危険すぎるっチ。

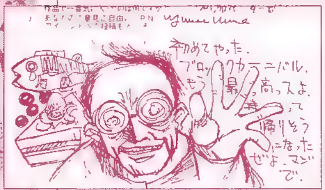


➡（東京都　御魚義太夫さん⑤）★もう誰も…ヤツを止められないのか…。

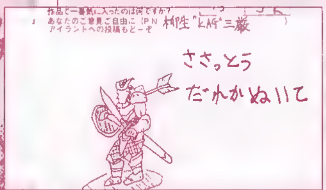


➡（埼玉県　真愚君⑥）★手がハレ上がるほどのスピードでボタンを叩け！速攻命だ！

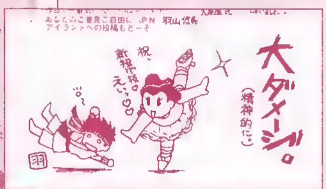
屠りの殿堂
つっこみ三昧



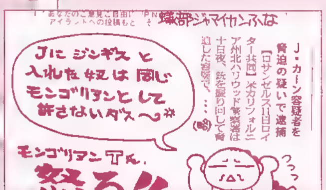
⬆2が出ればかなり話題になると思う。⑩



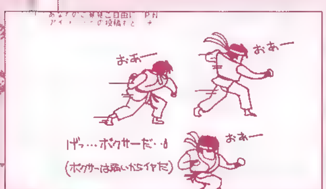
⬆いつの間にか消えるのが不思議。⑪



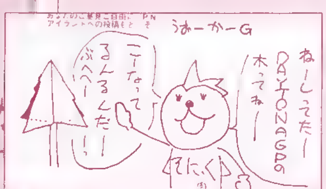
⬆もう立ちなおれん。⑫



⬆ゲーマーにほかにどう読めと。⑬



⬆男はコブシで語ってくれ。⑭


⬆ポリゴンの知られざる世界。⑮



⬆影二は運が悪いとの評判。⑯

ファイターズヒストリーダイナマイトの、カルノフの紹介の所で「プライドも財宝もすべて失った」というのを読んで「かわいそうに」と同情してしまった奴は僕ぐらいのもんかな？
（千葉県　深夜反抗隊員×改めカルノフ2099君Ⓗ）
⬅でもみんなの住所をチェックしていたなんてマメな奴だよね。

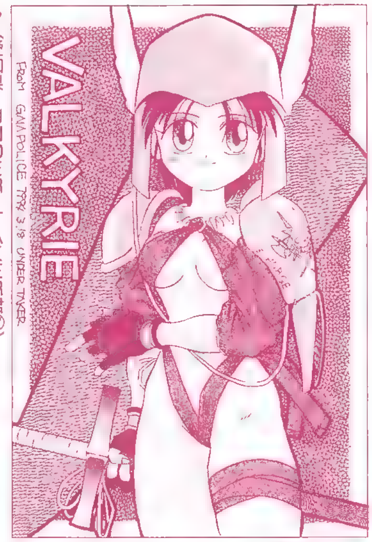
友人Ｆは一緒にＤ＆Ｄをやると、僕のエルフがしゃがんだりスライディングする度に「見えねー！めくれねー！」とうるさいのでパーティーから外した。
（島根県　ジャヌエル大佐君①）
⬅賢明ですな。

「隠しキャラ」と「隠れキャラ」は「自営業」と「自由業」ぐらい違うと思った。
（岡山県　まる葉さんⒿ）
⬅そ、そう？

アイランドの最後に「担当者の品位度指数（先月比も）」を掲載してください。
（奈良県　Ｔ-ＭＩＤ君Ⓚ）

⬅昔は近所では品のいい坊ちゃんだと評判だったのにー。

最近のゲーメストには、やたら「屠る」という単語が使われていますが、なにか理由があるのですか？
（愛知県　館なつきさんⓁ）
⬅編集のマウント・にたを元締めとする「屠りの会」が編集部内に結成されているからなのです（うそ）。主に、対戦で乱入する際とかに「屠るか…」と言いつつ椅子に座るのがはやっているのだ。



➡（愛知県　UNDER・TAKER君⑦）★ガイアポリスの敵のおねーさんなのだ。

ある日のゲーセン観察日記

天気、晴れ。きょうも元気に近所のゲーセンにいく。店のドアを入ると、まず目に入ってくるのが、最近、僕が燃えているスーパーストリートⅡXの対戦台である。

見ると、画面では対戦が行われている。向かい側の台に座っている人の顔は見えないが、使用キャラはバイソン。手前の大学生風の兄ちゃんが使っているのはベガである。

どうやら、ベガ吉の兄ちゃんは、サイコクラッシャーとダブルニープレスで、ひたすら攻めていこうという様子。すると、台の向こう側から、「ハッハッハッ、ハメてきたぜ、ダッセー」

の声と、数名の笑い声。どうやら敵は複数の模様（なんだかいつの間にか敵とかいってるし…）。

勝負の結果はというと、1ラウンド、何とか勝つバイソン。2ラウンド、ほとんどバイソンの勝ちだったが、どうやらわざと負けたらしい。3ラウンド、引き分け。4ラウンド、パーフェクトでバイソンの勝ち。

手前の兄ちゃん、どうしても気が済まない様子。すぐ、再度乱入する。すると、台の向こう側から、「まったくよ～、少しは休ませろよ～」の一言。

まったく、こんなこと言うなんてどんな奴だと思い、台の向こうを覗いてみた。

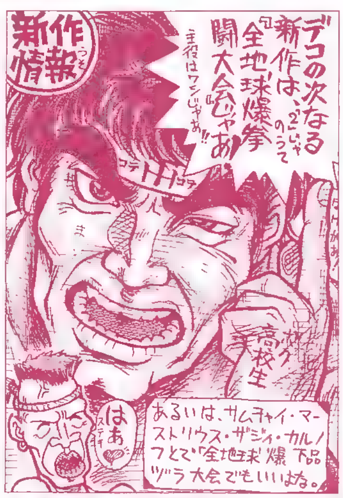
…そこにいたのは、ランドセルをしょった小学生だった。ヒュ～～。
（東京都　辰年君Ⓕ）
★最近の小学生は妙に勝負師が多いので、対戦台では注意が必要だ。

それはヒ・ミ・ツの巻

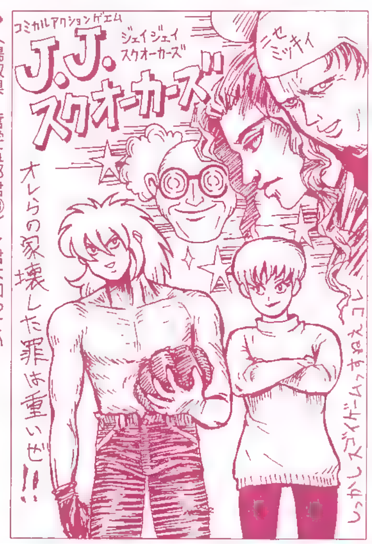
「ルーシィのようにプリティで切れ者で誠実なアイランドアシスタントを募集しております」（5月号、P91より）

では問題です。このときの担当者の心持として、正しいものを選びなさい。
1．女性投稿者の気持ちを理解するには、やはり同世代の女の子のほうがいいだろう。
2．ＴＭ専務との関係を断ち切って、アイランドを仕切りたい。
3．単なるスケベ心。

さあ、ＴＭさん、正解をどうぞ！
（愛知県　スカタン一号君Ⓖ）
★ヒィーッ、②なのだーこのワタクシがいるというのに、ウラギリ者めービシッバシッ…（ＴＭ）。



⬆（東京都　リビ藤稲荷君⑨）★どこぞの孤島に閉じ込められて数年間闘い続けるとか。



➡（鳥取県　哲学五郎君⑧）★君は知っているかＪ・Ｊスクオーカーズ！こりゃたまらん。

燃えよ青春!!



本格派ハードボイルド小説「彼奴に捧げるロカ・ビリー」

第一話「にんじんキライ」

ギャラリーから歓声が上がった。

その歓声の中で、見事春麗で20人抜きを果たしたのは、ほかならぬオレたち「真夜中の堕落天使（ミッドナイトフォーリンエンジェル）」の紅一点、「音速の」麗子だ。

年齢不詳、今年厄年のイイ女だ（齢わかるやないけ。おまけにオバはんやん！）。

その労をねぎらって麗子の肩をたたいたのは、「波動昇龍の」五郎、通称ジャックだ（なんでやねん）。スタンダードキャラを使い続けて34年（つまらなそーな人生…）。

おっと、俺の紹介がまだだったな。オレはミッドナイト以下略の頭、「タイガー使いの」宏だ。「虎の穴」出身で、シュラ、東（そのまんま、じゃないぜ）、サガットを使わせたらちょっとウルさいぜ。まぁ、ウルフとでも呼んでくれ（もういいわい）。

「ハイ、ビッグ・ママ。いつものをくれ」

ギャラリーたちの間を縫ってカウンターにいく。ビッグ・ママに390円渡すと、いちごフラッペを3つ持って「エックス」の前に戻る。

麗子と五郎に一つずつ渡すと、オレたちは冷たいヤツをかきこんだ。キーンと冷えたこいつがあれば、オレはいつでもごきげんさ（安上がりな奴）。

奴が現れたのは、そのときだった。

「失礼」

奴は言って（どーでもいいが「やつ」ばっかの文章だな）麗子の向かいに座る。

やじ馬共から「やめとけ、にいちゃん」などと声がかかる。

奴は百円玉を投入…しようとしたが、細かいのがなかったらしい。両替機に走った（私もこれをやってよく恥をかく）。奴はザンギエフをチョイスした。

「ファイナル・アトミック・バスターだ!!」

ギャラリーが吠える。蒼い軌跡を残しながら、ザンギが舞う。春麗の断末魔。

あっという間だった。奴のザンギは、中足・立ち中蹴り見切り、気功を先読みし、三角跳びに頭突きをかまし…その結果だった。

「ふはははは！」

奴が高笑いする。

「俺様の名はザンキャラ・伊東。ブラックホール友の会の刺客だ！」

お前はウイスキーの広告かっ！

「ブラックホール友の会だと！」

五郎がつばめ返し。いや、オウム返し（いまいち）。

「知っているのか、五郎（ジャックじゃねーのかよ）!?」

「ブラックホール友の会、略してブラ会は、吸い込みキャラを愛用する奴らがたまーに集まってゲーム大会を開き、打ち上げにはカラオケやらボウリングにいくという悪名高い…」

健全そのものじゃねーか、オイ。

「とにかく、奴らはダックからWりょーこまで、吸い込みキャラのエキスパートなんだ！」

奴が両手を組みながら言う。

「ふ、ミッドナイトホニャララ！我々ブラ会（↑気に入ったらしい）は、キサマらに挑戦する！勝負は明日、ぷよぷよ、BATSUGUN、モータルコンバットの三本勝負だ！」

そして奴は走り去った。

「どうする、ウルフ？」

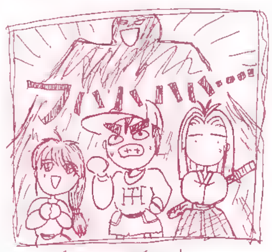
五郎と麗子がオレをみている。もちろん挑戦は受けるつもりだった。

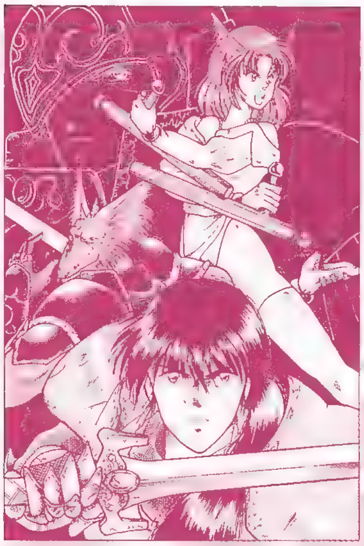
…そのとき、これが長く陰惨な闘いの序曲になろうとは思いもしなかった。

次号（約15日後だ。隔週にはそろそろ慣れたカナ？）第2話「戦慄のあぜくら造りの!!うれしはずかし身体測定の巻」、お楽しみに（成就率4％）。

（神奈川県　うつぼ君⑬Ⓜ）

★突如現れたブラ会の刺客！ウルフたちを襲う第一の関門とは!?そして本当にこの話は続くのか!?担当ですら先がみえないまま以下次号…ホントか？





➡（福島県　森田真琴さん⑯）★駆け抜ける緑なす大地、そこは闘いの楽園。

最近のゲーメストは攻略記事以外の内容が薄いよーな…。あ、別にイロモノ記事がどうこう言うんじゃないです。もはや増刊専用企画といった感のある開発者インタビューとか、ピンボールコーナーとか、こちら情報局とか（笑）。「ぜんじのゲームCatch UP」ってどーなったの？という愚問はもうやめましょう。月2回刊、期待してます!!

（愛知県　丸山正二郎君Ⓝ）



⬆（新潟県　武田未曾有さん⑰）★ぜひ続編を出してもらいたいゲームではある。

こんなUFOキャッチャーは嫌だ!!

1. 弱、中、強の3つのボタンがあり、弱はすばやいがリーチが短く…（以下略）。
2. 1回100万円。景品は高級外車。
3. 1回2円。中身はからっぽ。ただ動かすだけ。
4. アル中でアームがふるえていうことをきかない。
5. つかむ手の握力が2g。
6. 逆に握力5t。つかんだ物すべてを握りつぶす。
7. つかむ手がドラ○もんの手である（形だけ）。
8. 手のかわりに足がついている。

（神奈川県　アコピャン君⓪）

★地獄だ…。



「格闘技だよ！ドラえもん！」…いいねぇ。ところでデキ杉くんが、すっげえケンカ強いの知ってた？冷静沈着なケンカ百段。ミゾっぴきとは好対照だ。フフフッ…。(妄想ひろがるひろがる)

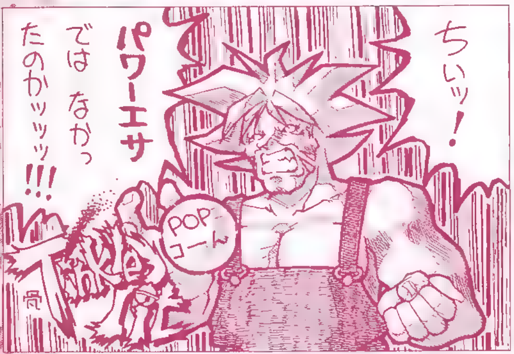
(神奈川県／クイズ王予備軍君ⓐ)

マーフィの法則・ゲーマー版

「新作」
学校や仕事が忙しいときほど、面白いゲームが出回りやすい。
「ミス」
1　死ぬ確率はギャラリー数に比例する。
2　縦シューで死ぬ確率は、ためているボンバーの数に比例する。
「ジャンル」
理解できなければ、パズルかシューティングである。覚えきれなければ、対戦格闘である。
「予算」
今日はx円しか使わないだろうと思っていると、必ずx円以上使うことになる。
「飲み物」
トイレの汚い店ほど、自販機のラインナップが充実している。
「50円の店」
1　1プレイ50円の店があったとしても、メンテナンスが悪い。
2　メンテナンスが悪くなかったとしても、ゲームがハードランクである。
3　メンテナンスが悪くなく、ノーマルランクだったとしても、人がたかっていてなかなかプレイできない。
「アイランド」
1　これは傑作だ、きっと載るぜ！という投稿は、ちゃんと編集部まで配達されない。
2　ちゃんと編集部まで届いたとしても、載らない。
3　ちゃんと編集部に届き、載ったとしても、誤植がある。
「そして…」
自分の気に入っているゲームはなかなかクリアできず、どうでもいいと思っているゲームは他人があっさりとクリアしている。

(神奈川県　可能を不可能にする男Ⓔ君㉓Ⓟ)

★特に「新作」と「予算」の項は妙にマトを射ているような気がするのだが…。



← (愛知県　骨凡太君⑳) ★くらって逆襲！ってなのはナシ。

これもひとつの続編考

ネームバリューのあるゲームは、よく世襲(?)が行われます。それでは、どんなパターンがあるのか、私なりに分類してみました。

1　プレイヤーの選択肢の幅が広がる。
2　映像的・音楽的に進歩している。
3　二次元から三次元になる。

多分、1が王道で、シューティングではグラII・III、そしてストII以降の格闘モノ。

この中でも、ストIIダッシュはすべてのキャラをプレイヤーが使用できるという点では、飛躍的に進化したと言えるのではないでしょうか。

2の具体例は、ダライアスII、一連のタイガーヘリシリーズ、カプコンのファイナルファイトの流れをくむ格闘ゲームたち…。

全体的にとっつき易さはありますが、前作が偉大であればあるほど、尻すぼみになりやすいようです。

最後に3の具体例は、パックマニア、ソルバルウ、ギャラ3、スーパーモナコGP。スーパーモナコGPは例外ですが、前作を超えるヒットゲームは出にくい分野のようです。

現行の8方向コンパネでは、三次元ゲームをうまく表現するのが難しいなど、いろいろ問題もあると思います。

が、次世代ゲーム機ではサターンをはじめ、ほとんどのゲーム機で三次元CG機能をかなり強化してきていることを考えると、今後、王道は1から3に変わる可能性は十分あると思います。

昨今の格闘ゲームゲームに陰りの色がみえ始めているのは、やはりシステム的に行き詰まってきたからと言っていいと思います(スーパーコンボの次はどうするの?)。

そんな中で飛び道具も無敵技もないヴァーチャ・ファイターは、新たな道を示したと言えますが、その流れが本流になるかどうかは、誰にも分かりません。

新しい道を切り開くのは、大変リスクの大きいことですから、そういうときこそ、ネームバリューのあるゲームの力を借りて、大きくゲームのシステムを進化させてほしいです。

(奈良県　プロスト社長君Ⓠ)

★親の七光でなく、前作以上のインパクトをゲーマーに与えてくれる―それが名作の続編の使命であり義務！とか。

墓穴連載「小鉄への道」

ゲーメスト4月号アンケートハガキーそのほとんどのハガキには、「小鉄」の二文字が躍っていた…。

ことの起こりは4月号アイランド…『今後ミスをした場合には小鉄のコスプレして謝りまーす』…この謝罪文の舌の根も乾かぬうちに、同担当はアイランド大賞用の番号をチェックし忘れるという重大なミスを犯してしまった。

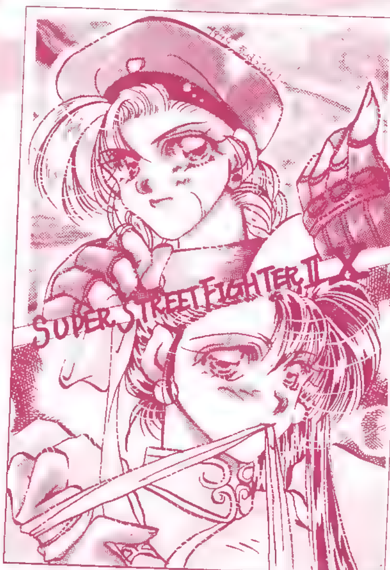
そして読者諸氏から怒濤のように送られて来た「小鉄たのむぜ！」の声。しまいには「小鉄の格好したくてワザとミスしたんでは？」などと疑惑の目でみられるあり様(泣)。「ノォーっ！なぜ、なぜ、なぜよりによって小鉄なのだー！」

悩む担当をヨソに、編集部内部でも人ゴトのように(人ゴトだ)動向が見守られる小鉄問題。ああっ、レ・ミゼラブル。

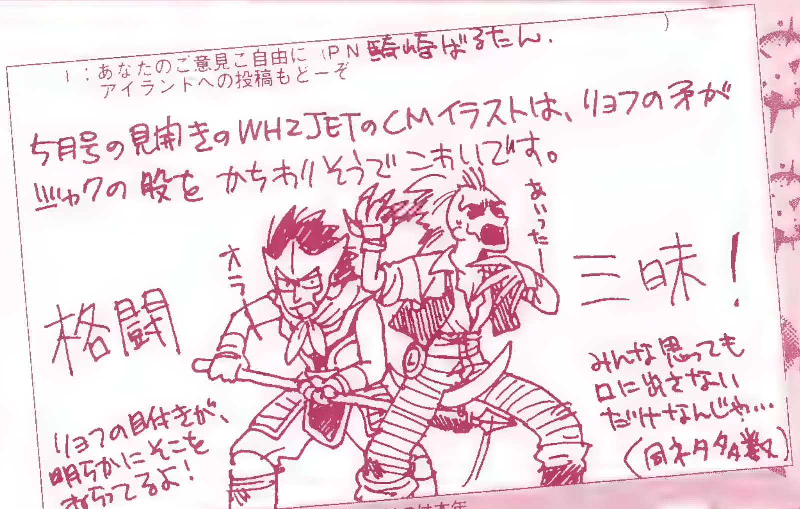
そこで、この窮地を何とか打開すべく皆様に大募集だ！

その1・君の自慢の小鉄姿を送ってくれ！ゴーンとカラーページで発表するぞ！後々の参考にもしますんで(超嫌すぎる、ふー)。

その2・小鉄に代わる、「このコスプレなら許してやる」キャラを中募集。できるだけ穏便なキャラを望む次第です(無理無理)。皆様の仏心に期待するぜ！(無理)



↑ (大阪府　芦原ひかりさん⑲) ★好敵手を見つけた女の子は、今よりずっと強くなれる。



⬆（東京都　騎崎ばるたんさん㉑）★こっこいつは本年度最大の問題作だ…嗚呼、花の乙女がなんてぇコトを…。



⬆（富山県　平成バカ少年A君㉓）★実は寂しがり屋だったとか。



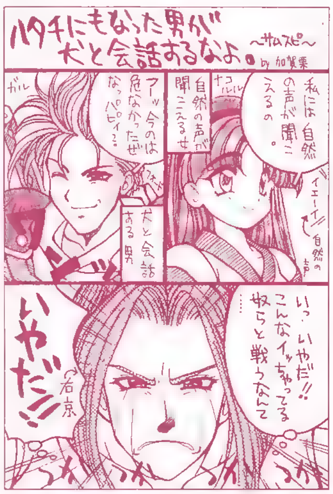
⬆（岩手県　ぴんくさんだあほうくさん㉒）★最近、バルログ化が進んでいるとの評判。

時代にチョーパン
超芸魂

小説、ポエム、ウタモノ、怪奇写真、工芸品ナドナド、ゲームに関係あるネタなら何でも大募集じゃい!! さあさあさあ観る側でなく創る側に回ってみないか君ィ!!



⬆（沖縄県　不留法師君㉓㉗）★闇の掟に例外は…たまにはある。



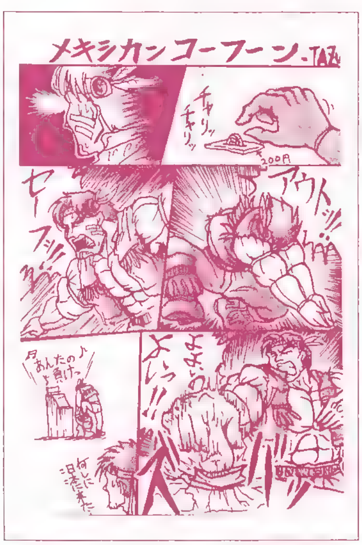
⬆（茨城県　加賀栗さん㉖）★ムツ○ロウさんは動物とも自然とも会話できるらしいぞ。



⬆（岐阜県　石田友朗さん㉖）★世の中には、知らなきゃよかったってこともあるのだ…。



⬆（東京都　W・G君㉔）★D・ストレートの度に、このネタを思い出すようにとのこと。



➡（千葉県　TAZU君㉓㉘）★聖地はどーした?

今月の唄心

それでは「デビルマン」の替え歌で、「投げ技命の奴ら」（タイトル悪いな…）いきます。

あれは　誰だ　誰だ　あれは
マーストリウスと亮子
1．あやしいキャラを倒すため
投げ技命で　闘う男
ダブルジャーマン　最高だ
ムーンサルトで　びびらせろ
ニールキックは　対空に
走ってくるのは　恐ろしい
まーともな技で　ぶち倒せ！
デコゲのオヤジ　マーストリウス
2．あやしいキャラを倒すため
跳び込み命で闘う女
立ち小キックで　こかしちゃえ
一本背負いは　吸い込むぞ
超山嵐は　バーニング
縦四方固め　とっさに出ん
まーともな技で　ぶちー倒せー
デコゲのヒロイン（？）　嘉納亮子

P.S.　あやしいキャラとは一飛び道具を出したり手足から火を出すキャラのことです。
（大阪府　ボヤッキーたらChan君⑱）

★このコーナーではウタモノも大募集しているぞ。授業中とかヒマなときに（オイ）でも考えて、ハガキにしたためて送ってくださいね。

無謀こそ我が道
お手軽クリティカル!

東亜がキャラクター性を全面に押し出して作ったゲーム「BATSUGUN」。しかし、以前にもキャラクター性を全面に押し出したゲームがあったのを知っているか？

そのゲーム名は「FIXEIGHT」。フィクゼイト、と読むのだ。それにしても読みにくい。読みにくさは「アルユメ」以上かも知れない。

ゲーム内容は同社の「アウトゾーン」をマイナーチェンジさせたようなものだ。

ただボムがアウトゾーンに比べると貧弱になった感があるので、難しさを感じるかもしれない。

しかし、攻略すればちゃんと進めるようになる。コツは「急いで進め」だ。

さて、キャラクターだが、戦争好きの軍人から元王女、トカゲ海賊もいれば青ダ○シム（笑）もいる、とまあよりどりみどりだ。

初心者は迷わずトカゲのヴィスタリオを選べ。ため撃ちは使える上に笑える。上級者はロボットか青ダルシムだ。

また、やるからにはエンディングも要チェックだ。各キャラのその後の経過が見られるぞ。

しかし、このゲームにも謎がある。軍人ハワード・ヤングのエンディングで「後に戦争病で死ぬ」そうだが、「戦争病」とは何だ？「メストライター病」より辛いものなのか？詳細を知っている人は私に教えてくれ。ではさらばぢゃ。

（福岡県　新陰流さぶろう君Ⓢ）

★トートツで悪いが悲しいお知らせ。残念なことに、1億シューターの心の糧、あの㈱東亜プランが倒産してしまったのだ。また一人、偉大な巨人が永遠の眠りについてしまった…合掌。

「ダイナマイト」は対戦ゲームとしてもなかなかいい出来なのだが、真に恐るべくは余りにすごすぎる勝ちゼリフだ。

強力すぎて、笑うどころか涙たれながしつつ憤怒叩台の域に達している。

相変わらず暑苦しい顔ぶれがそろっているが、そんな中で唯一優雅で麗しげな光を放っているのがクラウン様だ。

まさに泥沼に咲く一輪の蓮の花。間違ってもトラ○プランなどと言ってはならん。

どんなに苦しいときでもスマイルを絶やさず（あ、仮面かあれ）、ギャラリー受けの域を出ない通常技と、やたら返されやすい必殺技の数々で人々をなごませるその姿。

しかし、終わってみればミゾグチのダミ叫び声しか印象に残らない、といったあたりも「これがデコゲーなのだ」とでも言って、自分を納得させるしかない奥ゆかしさを感じる。

1Pモードはともかく、対戦は非常に面白いので、対戦ゲーに飽きつつある方もぜひ燃えてくだされ。

（京都府じんや停TKB君Ⓣ）

★勝ちゼリフと言えばサムチャイ。あまにもイイ奴すぎて泣けてくらあ。あと勝ちポーズも絶品だだダイナマイトはサムチャイでキマリッスー

祝！月2回刊!!
（自賛かな?）

ゲーメスト月2回刊おめでとうございます。編集者の皆様方の苦労が増えて大変かもしれませんが、アーケードゲームの情報や攻略が早く私たちの手元に届くようになったことはうれしい限りです。これからも誌面の充実とゲーメストの繁栄を期待しています。

（埼玉県　レンタゆうじ君Ⓤ）

今回から月2回刊となって、非常にうれしく思っています。内容も今まで以上にパワーを感じるぐらいです。増刊号もちょっと高いけど買ってますよ。今回、JETの攻略法が多くてよかったです。SNKシリーズにも力を入れてください。カラーページが増えてうれしいです。

（千葉県　松木宗仁君Ⓥ）

月2回刊には私は反対です。月刊でもなかなか読むのに時間がかかって大変なのに…これからも続けて買うかどうか迷っているところです。

（静岡県　愛目重隆さんⓌ）

★でも買ってネ。

月2回刊化になったのはとてもうれしいことなのですが、1カ月に1000円も出費しなければならなくなったので少々つらいです。

（神奈川県　K・H君Ⓧ）

ゲーメスト月2発行!!内容2倍、速さ2倍!もちろん誤植も2倍だー!!

（千葉県　KANO君Ⓨ）

★図星だったりして…。



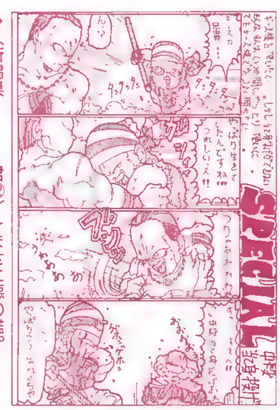
➡（栃木県　らいじん君㉙）★実はあのころから伏線が張られていたのだ。うそ。



➡（静岡県　大仏和尚君㉚）★なんとかしてくださいザイード様。



➡（静岡県　御子神伽羅さん㉛）★…配役を右京にしたところに味が。



➡（新潟県　！・！君㉜）★まさに悪の鑑。



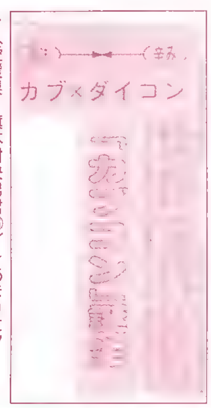
➡（熊本県　しゃどう君㉝）★もう品位なんて言葉はこのコーナーに必要ないッス（涙）。



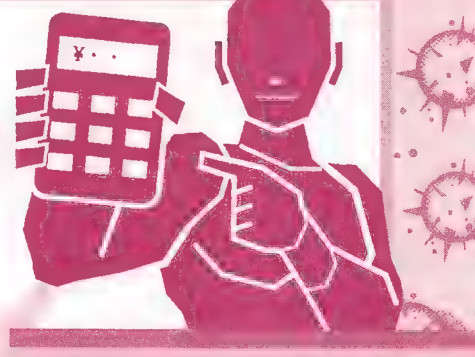
➡（長野県　長月樹君㉞）★妹の人権はどこに…。



➡（東京都　松山ウラン235さん㉟）★ありがちで人ゴトとは思えん。



➡（愛媛県　旗本対決男君㊱）★あまりにアンチョッキー過ぎて泣ける。スバラー



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●ストII（初代）のカタログ、ターボのカタログ、ターボのポスターを希望価格で。美品希望、送料こちら。③（〒346−01 埼玉県南埼玉郡菖蒲町523−2 神谷勝信）

●スーパーゼビウス、ビデオゲームグラフィティVol−3、ナムコ・ゲームミュージックVol−1、ザ・ベスト・オブ・ビデオゲームミュージックのCDを、スーパーゼビウスは2000円、ほかは5000円で買います。ナムコのOLDグッズも買います。売ってくれる物と希望価格明記のうえご連絡を。③（〒950 新潟県新潟市東明6−6−2 石山寮 田木健一）

●NEO・GEO本体一式と餓狼伝説SPを適価で買います。まずはW葉書で。③（〒596 大阪府岸和田市田治米町312−4 西野仁）

●サスケVSコマンダーとスクランブルのインストカードと'79〜'82年ごろのゲームのカタログを買います。希望価格明記でご連絡を。②（〒740 山口県岩国市車町1−6−17 作重史郎）

●スーパーリアル麻雀シリーズのポスターやカレンダー等のグッズ（スーパーリアル麻雀シリーズに関するものならなんでも）を買います。品名と希望価格を明記のうえ、W葉書で。③（〒241 神奈川県横浜市旭区善部町117−5−308 一木和博）

売ります

●カプコンの'94カレンダー、V・R宣伝ビデオ（6分）、スナッチャーサウンドクリップ、ストIIダッシュとサムライスピリッツの非売品ノートを売ります。折り返しリストを送りますので、まずはW葉書で。②（〒590−02 大阪府和泉市唐国町1321−287 東正昭）

●超マニア向け講座グラディウス1000万への道の全記事コピー、グラディウスIIの攻略記事のコピーを送ってください。お礼にゲームグッズやVGMのCDを差し上げます。まずはW葉書で。①（〒491 愛知県一宮市大字丹羽字虚空蔵809−1 今枝務）

●スーパーカセットビジョン（カセット10本付き）を5000円、ファミリートレーナーを2000円で。送料そちら持ちで、まずはご連絡を。②（〒807−13 福岡県鞍手郡鞍手町大字小牧2333−10 中西謙太）

●メガドライブの「ファンタシースター復刻版」（非売品）を2本まで売ります。高値で買ってくれた方には「ソニック2オリジナルパーカー」を差し上げます。②（〒288 千葉県銚子市外川町1−10338 宮内大介）

●NEO・GEO本体とコントローラー2つとメモリーカードを2万6000円前後で売ります。希望価格明記のうえW葉書で。③（〒480−11 愛知県愛知郡長久手町上川原3−14 眞井良幸）

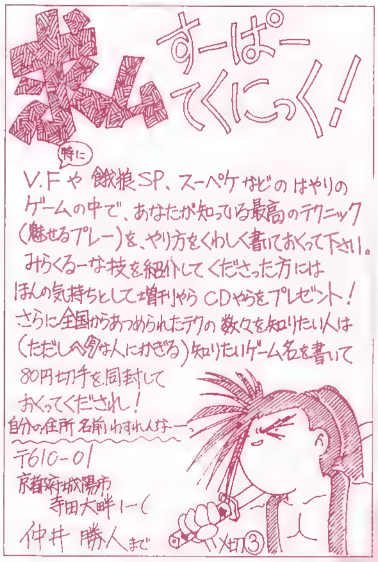
交換・その他

●私のNEO・GEO本体（箱・説なし）＋コントローラー×2＋龍虎の拳2（新品同様）をあなたのFMタウンズマーティー（よければゲーム付きで）と交換してください。③（〒595 大阪府泉北郡忠岡町中1−11−25ロイヤルコーポ411号 大山孝志）

●アクションゲーム（ゲームならなんでもいいです）の絵を描くのが好きな方、上手も下手も関係なくイラ交してください。③（〒989−47 宮城県登米郡石越町北郷字長下田124 斉藤こずえ）

●パズルゲーム、格闘ゲームが好きな方、一緒にゲーセンに遊びにいきましょう。男女は問いません。③（〒830 福岡県久留米市梅満町832−1 川島庸平）

●一緒にゲーセンで遊んでくれる対戦スキな方、お友達になってください。なるべく高校生がいいです。男女問わず。初回のみ切手同封してください。③（〒981−32 宮城県仙台市泉区小角字東原1−1 熊谷亜由美）









ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区内神田1−11−4 新声社ゲーメストアイランド係

ラスボス攻略とCPU最速パターンを2キャラ伝授！

連載攻略

Virtua Fighter

©SEGA

バーチャファイター

追加報告だ!隠し技が新たに発見された。今回はそれの紹介から始まり、アンケートで多かった対CPUの最速パターンとラスボスデュラル攻略をしていこう!

導入&デュラルクラッシュ　担当:K.K雪風
最速クリア　アキラ:ぴぐ　ジャッキー:C・LAN

追加報告!やっぱりあった隠し技!

さて、前回と前々回で隠し技を公開していったが、まだ少し残っていたので、今回はまず、それから紹介していこう。

●エスケープロールキック
（↖↖Ⓚ押したまま）

サラ、ジャッキーが使う技で、1回バク転をした後さらにバク転をし、そこで蹴りを出す技。サマーソルトとは違い、カゲやラウなどが持っている技と性能的には変わらない。ちなみにこれは、バク転ができるキャラすべてこの入力で同じことができる。



まず、バク転を2回入力。この1回目ですでにⓀを押す。



そして2回目で蹴りを繰り出す!誘い技の一つだ。

●独歩頂膝
（⇨⇨Ⓖ+Ⓚ後Ⓖだけ離す）

名前は難しいが、単なる膝蹴りだ。コマンドが非常に複雑だが、カウンターで当てれば、猛虎硬爬山につなげたりと、連続技に使えるぞ。



アキラの独歩頂膝がカウンターで決まった!



着地後、すぐ猛虎。つながればもう幸せ…。

●ジャブストレートナックル
（ⓅⓅ⇧）

サラのパンチ系の技で、フラッシュピストンパンチと違い、最後がストレートとモーションが変わっている。最後の⇧入力でパンチが出るようになっているので、間違って飛ぶ心配はない。通常のⓅⓅⓅがなかなか当たらないので、こっちゃ、ⓅⓅ⇧を使うようにしよう。



2発目までは同じだが…、



3発目がこれ!入力を↖に変えると踏み込む間合いが変化するぞ!

●斜下連環、連掌シリーズ

P↘
（
ⓅⓀ
ⓅⓅⓅⓀ
ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ
ⓅⓅⓅ↙Ⓚ
）



この斜上掌を入力した直後にすぐⓅを入力すると…、



ほら、もう片方の手で拳を出した。この間、隙はまったくない。

気づいた人もいると思うが、ラウの斜上掌はその後すぐⓅを入力することで新たな連続技につなげられるのだ。その後つながる連続技は、

①連捶腿
②双拳旋風腿
③連環転身脚
④連環転身掃脚
⑤連環背転脚

などがある。ただ、キャンセルしているのではなく、しっかりとモーション自体が連続しているのでこれも一つ一つが特殊技と言えよう。

また、これは斜下掌にもいえ、次のような技がつながっていく。

P↘
（
ⓅⓀ
ⓅⓅⓀ
ⓅⓅ⇩Ⓚ
ⓅⓅ↙Ⓚ
）

斜上掌と違い、パンチが一発減っているが、同じようにモーションに隙がなく、連続技となっているようだ。



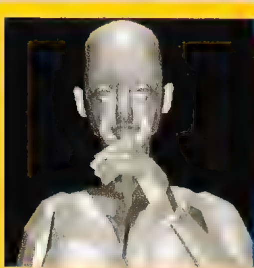
この斜下掌からもすぐ入力すれば…、



この通り。スピードは速めだ。

これらの技の使い所としては、カウンターで相手を浮かしてから再度、技を当てるお手玉攻撃が挙げられるだろう。

以上が隠し技の追加報告だ。報告が一カ月遅れたことに関しては申し訳ないと思っている。さあ、新たな技をゲーセンで試してくれ!



対CPUラスボス 紹介&攻略
デュラルクラッシュ!

ラスボス、デュラルの紹介。ちょっと遅いかもしれないけど、アルゴリズムと攻略をしていくぞ!

担当:K.K　雪風

銀色の魔神が君の前に立ちはだかる。その名もデュラル!

もうみんな知っていると思うが、対CPU戦を8人勝ち抜くと、ボーナスステージとして、通常よりも広いリングで、謎の組織から送られた、人造人間デュラルと戦うことになる。今回はそのデュラルの技と攻略のポイントを説明しよう。



連環腿を使ってきた!勝ちポーズもアキラだし、なにかあるのか?…

技は人まね。しかし、反応スピードはピカ一だ

デュラルは基本的に、オリジナルの技を持っていない。大会に出ていた各キャラの技をトレースしている。投げ技は、ブレーンバスターや影霞などを使ってきたり、雷龍飛翔脚やアックスラリアットなんかも使ってくる。使用してくる技は表1の通りだ。



奇襲攻撃のラリアット。中距離でガードしているとよくだす。

次に、こちらの行動で、デュラルのアルゴリズムを見てみよう。まず、パンチ連打に対しては、開始後はガードしてくれるが、しつこく出すと、しゃがんで避け、投げを打ってくるぞ、その反応の速さは人間技ではない。ジャッキーのように、3発目が中段攻撃になっているパンチ連打にはこれが裏目に出てるようで、なぜか当たり続けてくれる。次にしゃがみへの反応だが、カゲの旋蹴り、パイ、ラウの腿登裏旋脚のしゃがみモーションにすら反応するぐらい速い。攻撃は主にミドルキック。近距離だとニーキックを出すこともある。パンチ、キック系も出が速いものばかりで、こっちが投げを狙うとよく単発でパンチを出したり、近距離でこちらの技に反応して、パンチを出すこともあるぞ。



パンチに反応してしゃがむが…、



このアッパーはくらってくれる。これだけでも押せるぞ!

普通に攻めてもだめ。慣れるまではしゃがみパンチ

こんな反応の速いやつにどう勝てというのか。答えは、しゃがみパンチにあったのだ。近距離で、タイミングよく、しゃがみパンチを出しているだけで勝ててしまうのだ(サラは拳が小さいのでタイミングは激ムズ)。恐らく、ミドルキックの出かかりモーションに当てているのだと思う。このしゃがみパンチの後に、技を出すとなぜか当たってくれる。例えば、鉄山靠や、雷龍飛翔脚、ショルダーアタックなどだ。とにかく、勝てないうちは、しゃがみパンチにつきる。危なくなったら、すぐ出そう。



困ったらすぐこれ、しゃがみパンチだ。

表1	デュラル特殊技表
投げ技	ブレーンバスター・影霞 リフトアップスルー・柳車旋転 ボディスラム・心意把
奇襲攻撃	雷龍飛翔脚・アックスラリアット エルボーハンマー 連環腿(1発のみ)
ダウン攻撃	飛翔撃

デュラル公開にともない、対CPU最速パターンを2キャラ攻略!

さて、デュラル公開にともない、本誌であまり取り上げなかった対CPUをもう一度、見直そうと思う。しかし、ただ対CPUをいまさら攻略してもつまらない。そこで、V・Fのランキングの評価基準である、クリアまでの総合タイム(アキラを倒すまでのタイム)の最速パターンを主人公キャラアキラと最強キャラジャッキーの2キャラを、各担当ライターに攻略してもらおう。その前に、最速パターンについての注意があるので説明しておこう。



このタイマーが総合タイムを表している。

まず、第一に、V・Fのタイムアタックは、レースゲームと違い、同じパターンがあまり通用しない。これは、V・Fに学習機能があるせいで、1セット目に、いろいろ技を出して勝つと、2セット目では、別人のような行動をしてくるようになる。この学習機能については、コインを入れた時点から、ゲーム終了まで蓄積されていくようである。しかし、学習機能よりも、タイムアタックに影響するのは、ゲームランクによる変化である。V・Fは、ランクに応じて、リングが広くなったり、CPU戦の体力が増えたりするのだ(表2参照)。今回の攻略は一応ノーマル設定でのものである。表2の数値は目安なので、最速パターンは常にその状態を保つことはできないということを頭に入れておいてほしい。

表2 ゲームランクによるステージ・体力の変化

ランク	ステージの広さ	1P体力数値変化	スーパーメガロの1P体力数値
EASY	1500	150	176
NORMAL	1400	144	160
HARD	1300	129	144
HARDEST	1200	115	128



CPU攻略貴様にくれてやる時間は……5秒だ

アキラ

鉄山靠をバリバリ当てて、目指せ1分台前半!!

担当：ぴく



今だ、起き上がりを狙って鉄山靠を出せ。

アキラでタイムアタックをやるならば、いつ、いかなる状況からでも鉄山靠を出せるのが必須条件。しかもただ出せばいいのではなく、どれだけ近い距離で当てられるかというのも問題になってくる。

間合いをつめて近距離で当てるためにはガード鉄山靠をマスターしておきたい。ガード状態でもコマンドは受け付けてくれることを利用して、ガードボタンを押したままレバーを⇦⇨⇨と入力し、コマンドの完成と同時にガードボタンを離してⓅ+Ⓚを押す。

実際に間合いをつめるためにはクイックフォワード（以下QF）を使うわけだが、QFの最中にガードボタンを押すことにより、その場で立ち止まる（QFをキャンセルする）ことができる。

ガード鉄山靠とQFキャンセルを応用することで、少し離れた状態からでも一気に間合いをつめて鉄山靠をブチかますことができる。

また近距離で当てるもう1つの方法として、相手の起き上がりを狙うものがある。ダウンさせた相手のすぐ近くまで行き、相手が横転起き上がりをしてきたらチャンス到来だ。起き上がった直後を狙って鉄山靠を出せば、ほとんどくらってくれる（以下『鉄山靠を重ねる』と表現する）。

このときガードしていれば起き上がり攻撃を出されても平気なので、転がっている相手のそばにいるときはガードするクセをつけよう。ガードが成功すれば、ガードの硬化中にコマンドを入力して硬化の解除と同時に鉄山靠を決められる（以下『起き上がり攻撃ガード鉄山靠』と表現）。

●VSジャッキー

1R目は、開始直後に側腿（ミドルキック）を当て、すぐにQFで目の前まで接近して鉄山靠だ。

2R目は側腿を2発当ててからQF→鉄山靠でKOだ。



この起き上がり攻撃をガードすれば鉄山靠で反撃できる。


側腿を当てたらクイックフォワードで近付いて、



鉄山靠（カウンター）でKO!!

●VSジェフリー

ラウンドが始まった瞬間にレバーを前に入れつつ八門開打を出す。ラウンド開始前からレバーを右に入れっぱなしにしてパンチボタンを連打していればよい。

八門開打が終わると同時に鉄山靠を出せばKOできる。


レバーを前に入れたまま八門開打を決めたら、


目の前で鉄山靠をブチかませ。

八門開打からはガード鉄山靠のほうが入力しやすい。うまくいけば1秒かからずにKOだ。

●VSサラ

ラウンド開始と同時に↙にレバーを入れて後退する。それに反応したサラはイリュージョンキックかニーキックを出してくるので、鉄山靠をタタきこむ。イリュージョンの場合は最後の蹴りに当たらないように気をつけよう。

一度倒したら歩いて（QFも可）近付き、サラの起き上がり方を見て鉄山靠を当てればKOだ。


しゃがんで後退すればイリュージョンカニーを誘える。





●VSカゲ
ラウンド開始直後に一瞬だ

少ししゃがむとミドルキックを出してくるので、

しゃがみながらの後退で誘って、

けしゃがみガードしてミドルキックを誘う。すぐ立ちガードにしてミドルキックを防いだら、ガード硬化が解けると同時に鉄山靠を当てられる。

鉄山靠を当てたら倒れているカゲに歩いて（QFを使わず）近寄り、鉄山靠を重ねるか、起き上がりガード鉄山靠で屠り去ることができる。

パターンが狂ったら環捶腿（ⓅⓀ）でいったんダウンさせ、撃崩捶から鉄山靠を狙う。

●VSパイ

まずはVSサラ同様に後退する。パイのミドルキックの空振りを見たら猛虎硬爬山で吹き飛ばす。急いで撃崩捶で追い打ちをかけて鉄山靠を当てにいく。



猛虎硬爬山の鋭い一撃が襲いかかる。硬化が解けたらすぐにダウン攻撃で追撃しよう。

	目標タイム	編集部内※最速タイム
ジャッキー	3″00	1″30
ジェフリー	1″00	0″87
サラ	4″50	3″80
カゲ	5″00	3″44
パイ	5″00	3″60
ウルフ	5″00	4″00
ラウ	6″00	3″94
アキラ	5″00	3″74
合計	1′09″00	49″38

※ただし4/18現在のタイム。

●VSウルフ

スタートした直後に大バックジャンプし、着地と同時に小バックジャンプ。続いて垂直大ジャンプすればウルフは勇み足でリングアウトしてくれる。

●VSラウ

VSパイと同じように初めに猛虎硬爬山でダウンさせる。倒れているラウに対し、歩いて近付いていき、重ね鉄山靠や起き上がりガード鉄山靠で葬る。

離れて立ちガードすると連環転身脚や連環転身掃脚で攻撃してくるので、しゃがみガードして猛虎硬爬山で反撃だ。

●VSアキラ

開始と同時にレバーを前に入れながら八門開打を出すと、CPUアキラは裡門頂肘で反撃してくるが八門開打後すぐ



スタート直後に八門開打を出すと、



裡門頂肘を誘えるので、しっかりとガードして、



鉄山靠で反撃。



歩いて近寄ると起き上がり攻撃をしてくるので、



「起き上がりガード鉄山靠」でカタをつける。

にガードボタンを押せばガードが間に合う。もし裡門頂肘を撃ってこなかったら再度八門開打で裡門頂肘を誘う。

裡門頂肘をガードしたら鉄山靠が決まる。鉄山靠で倒したら歩いて近寄ることで起き上がり攻撃を誘える。そこへ起き上がりガード鉄山靠だ。

開運招福こそタイムアタックの奥義

ここで断っておくが、ここに挙げた倒し方のパターンは絶対のものではない。詳しくは書かないが、バーチャファイターでは時と場合によってCPUの動きが変化するようなプログラムが施されている。

しかし鉄山靠を重ねるなどの基本テクニックはどんなときにも応用が効くし、このパターンも絶対ではないがうまくいく可能性は高い。もう1分台前半も夢ではない。

ここで紹介したパターンよりも安定して早く倒す方法があれば「VFアキラ最速クリア係」までドシドシ手紙を送りつけてほしい。



2つの技だけ覚えればOK!
ジャッキー

激速ゲーのバーチャ。しかしそれでもパターンはある。神に祈って1分1ケタ台を狙え!!

担当:C·LAN

バーチャファイターのタイムアタックは極めて過酷である。パターンの開発に莫大な投資が必要な上、敵キャラのアルゴリズムが常に一定ではないため、それぞれのパターンがつながるかどうかはハッキリいって運。ゆえに、ここに挙げるパターンはどれも、速いタイムで倒せる可能性がある、というぐらいに受け止めてほしい。結局はどれだけ回数をこなすか、お金を費やすか、という点が重要になってくることをまず言っておく(10秒で捨てる、なんてこともよくある)。

なお、ここで紹介するパターンは、アストロシティ2のノーマルランク用である。

ⓅⓅ➡ⓅとⓅⓅ➡ⓅⓀの入力について

ジャッキーが使用する技はほぼ2つ。ⓅⓅ➡Ⓟのダブルパンチエルボーと、ⓅⓅ➡ⓅⓀのコンボ・エルボースピンキックだ。➡Ⓟの部分の入力が難しく、この通りに入力しようとするとただのⓅⓅⓅになってしまいがち。

これを楽に入力するには、レバーを右に入れっ放しでⓅⓅ(ⓅⓅⓀ)と素早く押せばいい。ラウンド開始後からいきなり使う場合が多いので、レバーは常に右か右下に入れておくクセをつけておき、いつでも出せるようにしておこう。レバー中立や後ろから出そうとすると、最初のⓅが⇨Ⓟと判断されてしまうので注意(エルボーが出る)。この場合の入力法は、Ⓟ➡ⓅⓅとやるつもりで行えばよい(カゲ戦で必要)。

VSジャッキー 目標タイム 3秒50(1R)

ほんの少しだけ前進してⓅ➡Ⓟ、すぐにⓅⓅ➡ⓅⓀで倒し、ダウン攻撃で終わり。前進の理由はⓅⓅ➡Ⓟを最低2発当てるため。3発ヒットしたときは低いダウン攻撃でいいが、2発のときは高いのでいく(高いのが決まるかは運)。

もしダウン攻撃をかわされたら、起き上がりにしゃがみパンチを当て、すぐにⓅⓅ➡ⓅⓀを出せばヒットする。これはほかのキャラを相手にしたときも同様で、自分が倒されてしまったときもこれでごまかせる(もちろん倒されること自体大きなロスタイムになるが)。

●失敗パターン

一番多いのがⓅⓅ➡ⓅとⓅⓅ➡ⓅⓀの間にDスピニングキックをくらってしまうこと。これをやられたら捨てゲー(なんつーゲームだ)。ⓅⓅ➡Ⓟをガードされるときもあるが、これは再びⓅⓅ➡Ⓟでいけばよい。

●最速パターン

前述のパターンでは、最速値の2秒87は絶対出ない。これはⓅⓅ➡Ⓟ×2、ⓅⓅ➡ⓅⓀで倒してしまうのだ。しかし成功率は極めて低い。

VSジェフリー 目標タイム 3秒20

いきなりⓅⓅ➡Ⓟ↓ⓅⓅ➡ⓅⓀ↓低ダウン攻撃で終わり。

●失敗パターン

ⓅⓅ➡ⓅとⓅⓅ➡ⓅⓀの間にアッパーをくらってしまう(カウンターなので倒れる)。

●最速パターン

ⓅⓅ➡Ⓟ×2、ⓅⓅ➡ⓅⓀで倒せば2秒台が可能だが、アッパーをくらう可能性のある瞬間が2回ある。2R目はさらに危険が高い。

VSサラ 目標タイム 4秒30

開始と同時にⓅⓅ➡ⓅⓀで倒し、起き上がったら遠間からⓅⓅ➡ⓅⓀで突っ込む。これで倒すかリングアウトになる。

ⓅⓅ➡ⓅⓀの後ダウン攻撃を仕掛け、起き上がりにⓅⓅ➡ⓅⓀを重ねてもいいが、その場合4秒50くらいになる。

●失敗パターン

いきなりニーキックをくらってしまうことがある。

4秒30パターンでは、2回目のⓅⓅ➡ⓅⓀをミドルキックで止められることがある。

4秒50パターンは、起き上がり攻撃を出されることあり。

●最速パターン

起き上がりが早いと出る。

VSカゲ 目標タイム 4秒70

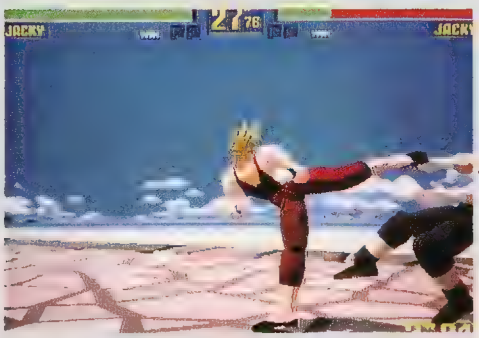
始まったらすぐにⓅⓅ➡Ⓟで突っ込み、直後くる旋蹴りをレバー左下でかわす。真下や右下ではダメ。またⒼを押してもくらってしまう。

さらに、きちんと左下に入れてもくらってしまうことがある。これはおそらく、ⓅⓅ

キャラ名	目標タイム	編集部内最速タイム
ジャッキー	3″50	2″87
ジェフリー	3″20	2″74
サラ	4″30	3″07
カゲ	4″70	3″54
パイ	4″50	3″20
ウルフ	4″50	1″90
ラウ	4″50	3″20
アキラ	4″80	4″60
計	1′08″00	50″24



少し前進しⓅⓅ➡Ⓟ。



続けざまにⓅⓅ➡ⓅⓀ。



そしてダウン攻撃で終わり。

➡Ⓟを出すのが遅いと思われる。動けるようになった瞬間に出せばほぼ大丈夫。

旋蹴りをかわしたら、ⓅⓅ➡Ⓟで同じようにする。ⓅⓅ➡×2、ⓅⓅ➡ⓅⓀをヒットさせればKO。

旋蹴りがこないときは、しゃがんで待ち、ミドルキックをくらってⓅⓅ➡Ⓟで押す。

●失敗パターン



ⓅⓅ➡Ⓟをガードさせたら…、



タイミングよくレバー左下で旋蹴りをかわせ。

いきなりひじ打ちをくらってしまう。また、ⓅⓅ➡Ⓟ後に旋蹴りをくらう。

●最速パターン

初めのⓅⓅ➡Ⓟがきまれば出る。

VSパイ 目標タイム 4秒50

ⓅⓅ➡Ⓟで突っ込み、レバー右下で待つ。パンチ連打がきたら少し待ち、やんだらしゃがみパンチを当ててⓅⓅ➡Ⓟで追い込んでリングアウトを狙う。大蹴りがきたらすぐにⓅⓅ➡Ⓟ。

端近くへ行くとしゃがんで固まるので、それを確認したらⓅⓅ➡ⓅⓀで落とそう。

また、パイにはⓅⓅ➡ⓅⓀがすべて入ることはないが、ラストの➡ⓅⓀだけならヒットする（しゃがんでいるときなど）。

●失敗パターン

ⓅⓅ➡Ⓟを燕旋擺柳で投げられてしまう。

●最速パターン

ⓅⓅ➡Ⓟをガードされ、蹴りをかわしてⓅⓅ➡ⓅⓀ（➡ⓅⓀのみヒット）でギリギリリングアウト。

VSウルフ 目標タイム 4秒50

ⓅⓅ➡Ⓟで押し、すぐにしゃがみパンチを出す。ウルフは…、

①大蹴り

②しゃがみパンチをくらう

の2通りの行動をしてくる。

①のときはすぐにⓅⓅ➡Ⓟで押して再びしゃがみパンチ。

②のときはもう一回しゃがみパンチを出すと再びくらうので、そこでⓅⓅ➡Ⓟ。

基本的にこれを繰り返す。

●失敗パターン

まれにだが、最初のⓅⓅ➡Ⓟを止められてしまうときがある。

●最速パターン

ⓅⓅ➡Ⓟ↓Ⓟ（スタント）↓↘Ⓟ（サマー）。ただしほとんど決まらない。

VSラウ 目標タイム 4秒50

基本的にはパイと同じだが、ⓅⓅ➡ⓅⓀが確実に入る分若干やりやすい。基本性能はパイより高いのでつけ上がらせると強い。

●失敗パターン

いきなり肘撃を出されてしまうことがある。これは運が悪かったと思ってあきらめてもらうほかはない。

●最速パターン

パイと同じ状況になってもリングアウトしない。最初のⓅⓅ➡Ⓟがヒットし、大蹴りが2回くれば3秒台が出る。

VSアキラ 目標タイム 4秒80

いきなりⓅⓅ➡Ⓟを出し、すぐガードする。アキラの裡門頂肘をガードしたらⓅⓅ➡ⓅⓀで倒す。そうしたらクイックフォワード2回で近寄り、タイミングよくⓅⓅ➡ⓅⓀを重ねてリングアウトさせる（➡ⓅⓀをガードさせる）。

妥協パターンとして、ⓅⓅ➡Ⓟを4回当ててⓅⓅ➡ⓅⓀでKOする方法もあるが、これだと7秒近くかかってしまう。

●失敗パターン

ⓅⓅ➡ⓅⓀを重ねるときに横転で起きられてしまうときがある。そうなるとリングアウトは無理。ⓅⓅ➡Ⓟからやり直して倒すしかない。

●最速パターン

微妙な技の入力タイミングやⓅⓅ➡ⓅⓀの重ね方でほんの少し速いときがある。

ここでパターンを提示するのは簡単だが、いざつなげるとなると相当運がよくなくてはならない。かくいう私も理論値はおろか、目標値すら出したことはない（自己ベストは1分11秒95）。

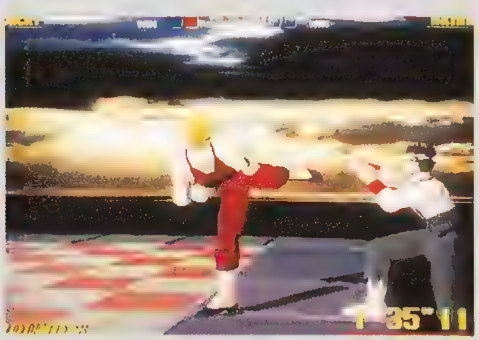
あとはとにかく回数を積むのみだ。



ⓅⓅ➡Ⓟをガードさせると裡門頂肘がくる。これをガードし…、

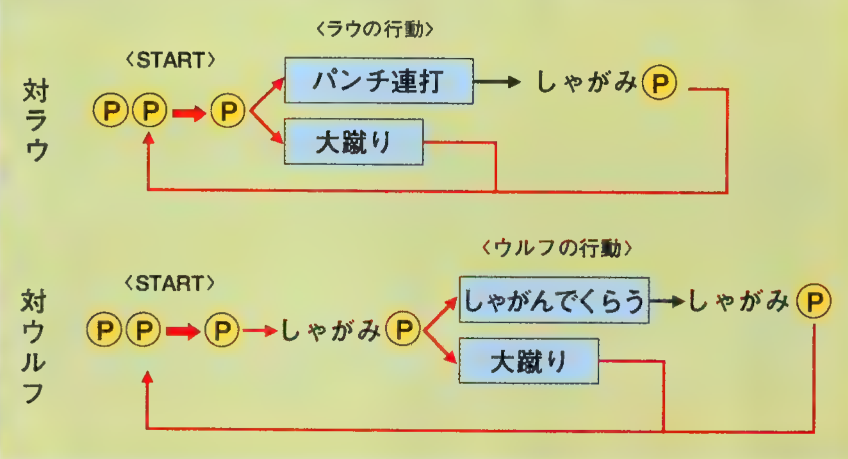


ⓅⓅ➡ⓅⓀで倒し、すぐ前ダッシュ2回で近寄って…、



ⓅⓅ➡ⓅⓀで落とす。

最速パターンのフローチャート（例） ※決めはⓅⓅ→ⓅⓀ



2面攻略へ進む前にちょっと一息!

ライトブリンガー

LIGHTBRINGER

プレイして疑問に思ったことや、数多いアイテムを紹介してしまうぞ!

担当:SIVA

前号で1面の攻略をしたわけだが、1面をクリアした時点でプレイヤーの君たちが不思議に思った事柄はないだろうか?おそらくあると思うので、今回はその"謎"の部分にスポットを当てて説明していこう。

この手のゲームには珍しい投げ技を説明しよう

通常、この手のゲームでは投げ技という概念はあまりなく、アタックボタンで攻撃して徐々に敵の体力を奪っていくというのが基本である。無論、このゲームにもこの基本は有効だが、投げというものが存在する以上、これを生かさない手はないだろう。

まず、投げのシステムをきちんと理解してみよう。

敵に接近しつつ攻撃していたら突然投げてしまった、という経験をした人は少なからずいると思う。これは、このゲームの投げの特色である**自キャラが敵キャラに密着すると自動的に敵をつかむ**ことが影響しているのだ。



これが敵と密着してつかんだ体勢。

敵をつかむことができれば、レバー入れの投げとただのつかみ技の2種類の投げ技を使うことができる。操作については通常投げとつかみ技で異なる。

通常投げは各キャラで2〜3種類あり、たいていはレバーの入力で異なる。レバー横とレバー下へ入れた投げがあるが、レバー横へ入れた投げの威力はレバー下の技より強いので、投げ技を使うときはレバーは横へ入れておこう。

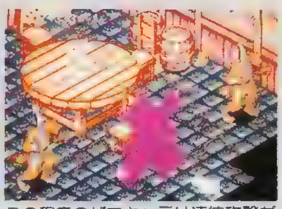
つかみ技は、敵キャラをつかんだあとにレバーニュートラルの状態でアタックボタンを連打すれば、数回つかみの攻撃をしてくれるぞ。あまり使う必要のない技だが、覚えておいたほうがよいだろう。

投げ技は、対ボス戦においても役に立つ攻撃だろう。

投げ技を有効に使った攻撃法

体力の多い敵キャラや後半に出てくる敵キャラはアタックボタン連打による連続攻撃だけでは倒すのにツライ敵もいる。そこで、投げ技を組み込んだ攻撃法を使ってみるのだ。

やり方としては、やはり縦ラインから近づいていく。攻撃は1歩踏み込んでは斬る(または殴る)という方法を使い、敵の体力が少なくなってきたら投げやつかみ技を入れるのだ。この方法だとほとんどの敵キャラに対して有効なうえに、たとえ敵が死ななくても投げて間合いが開くので一石二鳥だぞ。



この程度のザコキャラは連続攻撃だけで昇天。



リザードマンは連続攻撃のあとにさらに投げる。

部屋を脱出する条件について

ここでは部屋から部屋へ行けるようになる条件について説明しよう。

①無条件で通過できる部屋

何もしなくても通過できる部屋だ。敵を倒してもいいし、さっさと次の部屋へ行ってもいい。

条件がある場合もあるので、それを確認してみるのが良策だろう。

②敵を倒すことで通過できる部屋

部屋によってはルームガーターがいる場合もあるが、一般には2〜3匹の敵キャラを倒せばEXITの扉が開くぞ。

③仕掛けを作動させると通過できる部屋

仕掛けといってもピンからキリまであるのだが、主なものは石像を壊したり、スイッチを入れたりといったものだ。スイッチを入れると部屋全体がエレベーターになって次の部屋へ進めるものもある。

ほかに、一種の仕掛けではあるが、ノンプレイヤーキャラクター(以下NPC)を助け出すことで通過できる部屋もあるぞ。



写真だとわかりづらいけど、部屋全体が動いているんだよ。

勇者のアイテムを熟知しようアイテム全公開!!

キャラごとにいくつかの武器アイテムがあるライトブリンガーでは、武器選択はかなり重要だ。敵キャラによっては炎に弱い敵、寒さに弱い敵がいるので、このアイテム一覧表を見て効果的な武器チェンジをしよう。

武器アイテムには、キャラ専用の物のほかにどのキャラでも使用可能な物がある。この部類に入る武器アイテムは、キャラ専用の武器アイテムにはない使用回数がある。斧や槍のように1回使えば飛んでいってしまいそれっきりの物もあるが、ボウガンのように数回攻撃できる武器もあるぞ。

防具に関しては、どのキャラも扱えないものはないので、ほかに何も持つものがないのなら取っておくとよいだろう。しかし、防具アイテムは武器アイテムと違って耐久値があるため、敵の攻撃を数回ガードすると勝手に壊れてしまうぞ。

通常アイテムでは、必殺技回復のアイテムが貴重だ。特にヴォルドのように必殺技が強力なキャラはこまめに探してみよう。

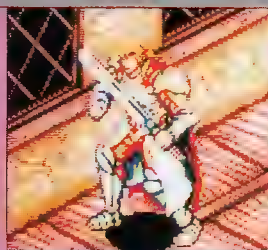
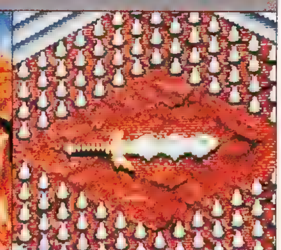
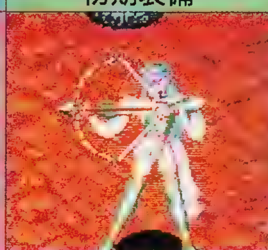
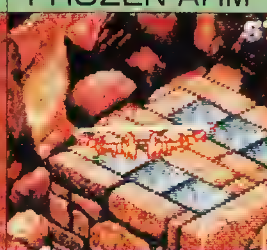
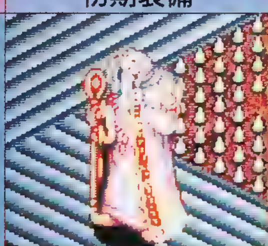
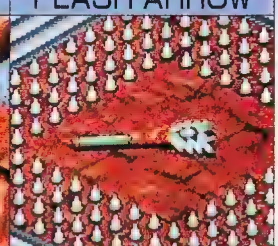
経験値アップのアイテムは石像や宝箱の中に隠されていることが多い。一定の経験値を稼げばレベルアップしてライフゲージが上昇するぞ。少々面倒でも石像などは確実に破壊していこう。

ライフアップは名称のとおり、傷ついたライフを回復するアイテムだ。宝箱や木箱に入っていたり、あるいはNPCがくれる場合もある。利用価値がない木箱や槍はすべて壊してライフアップがないか

武器・防具はもちろん、ライフアップや経験値アップまで…

ライトブリンガー アイテム一覧表

キャラ別専用武器アイテム

剣士 アッシュ	 初期装備	 FLAME FANG	 ICE HORN	 STORM CALLER
戦士 グレン	 初期装備	 FROZEN ARM	 THUNDER CLAW	 BURN KNUCKLE
エルフ システィー	 初期装備	 FIRE ARROW	 FREEZE BREATH	 FLASH ARROW
魔術師 ヴォルド	 初期装備	 ROD OF PHOENIX	 ROD OF BLIZZARD	 ROD OF SPARK

全キャラ共通アイテム一覧表

全キャラ共通アイテム一覧表



確認してみよう。

アイテム入手には常に危険が伴う…

一覧表を見てもらえば分かるとおり、ライトブリンガーの世界には数多くのアイテムが存在する。これだけプレイヤーの力になるアイテムがあれば闘いが楽に進みそうだが、実際はそんなに甘くないぞ。

それというのも、ゲーム中ではこれらアイテムに混ざって罠が仕掛けられているからだ。この罠にもかなりの種類があるので、ひとつずつ取りあげていってみよう。

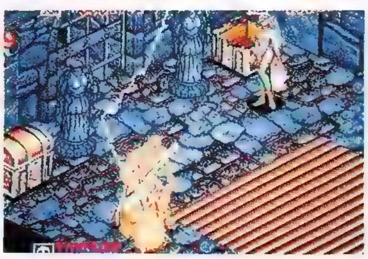
罠パターン① 落雷

おそらく一番オーソドックスな罠だと思う。

石像を壊すと、どこからともなく雷が落ちてくる。

罠パターン② ガス

この罠も石像に仕掛けられていることが多い。ガスによって効果が違うのが特徴だ。ガスの種類は次の3つに大別される。


一発で死んでしまいそうな落雷。迷宮の中なのに何故…

- ●毒を受けてしまうガス
- ●全身が氷に包まれてしまうガス
- ●カエルやウサギに変身させられてしまうガス

罠パターン③ 落石

この罠は床にあるスイッチを入れることで作動するものが多い。スイッチを入れると頭上から岩が降ってくる。素早く反応すればたとえ作動させてしまっても回避可能だ。

罠パターン④ 矢

石像の口の部分や壁から矢が飛んでくる罠だ。やはりこの罠も床のスイッチと連動していることが多いので、床スイッチの上に大岩などを置いて矢が飛んでこないようにしよう。

罠パターン⑤ 炎

石像の口から炎が出る罠。たいした罠ではないので、石像の後ろから攻撃していこう。

罠パターン⑥ ニセ宝箱

外見は普通の宝箱だが、実は敵キャラである。ある程度近づくと攻撃してきて、その正体を現す。


アッシュがうさぎに変身。好きでなったんじゃないけれど。

と、これが罠の全容である。ほとんどの罠は回避不可能なため、罠が仕掛けられている場所を覚えるしかないのだが、ここに書いたことも知識として覚えていてほしい。

今回の攻略は、1面攻略を終えたあとということで、プレイした人たちが疑問に思うようなことを取りあげてみた。

次回からは通常の攻略にもどるが、まだこのほかに何か分からないことがあるようだったら編集部あてにお便りを送ってください。可能なかぎりはフォローするつもりです。

今回は隠れキャラにこだわってみよう！

ティンクルピット

隠れキャラの出現法則を覚えたうえで、前号までの復習をしてみよう。

担当：立衆多

スクープ!!隠れキャラクターも狙って出せるぞ!!

前号でパワーアップアイテムが狙って出せることを紹介したが、実は隠れキャラクターもある法則のもとに出し方が制御されていたのだ！

まだ出現方法はナイショだけれど、大サービスヒントを写真と一緒に出しておこう。

隠れキャラの出現座標は、前の面をクリアした時点での得点によって制御されているのだ。 さあ、次は写真を見てよ～く考えてみてくれ。

ただし、**出現位置をスタートしてから12秒以内に通過すること。** それ以降は通過しても絶対に出現しない。

12秒が過ぎてしまったのかどうかを確認したいときには、ピットの残機表示（画面左下の鈴玉）を見てみよう。実はこの鈴玉がタイマーの役割を果たしていて、**12秒以下のときには上下に跳ねているのだ。**

自力でボーナスフラッグ出現パターンを作るときには、12秒以内（鈴玉が跳ねている間）に出現位置を通過できるようにしよう。決して難しいことではない。



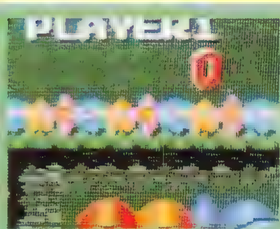
ちなみにスタートしてから2秒間は通過しても出ないのだ。

とりあえず出してみよう！前半20種の隠れキャラ公開

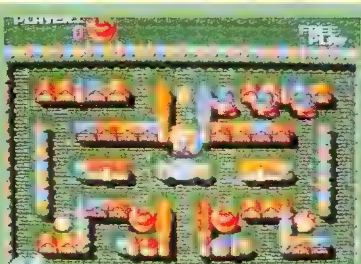
隠れキャラクターは全部で46種類。つまり、すべての隠れキャラを取ろうと思ったら全ステージ出現させなくてはいけないのだ（ボス面を除く）。

今回は前半20種類の隠れキャラクターを特別に教えてしまおう。左の表を見てね。

ところで、この隠れキャラは**出現させるだけで次のNo.に移ってくれる。** そのため、序盤のステージでは取り損ねてもスコアに大差は出てこない。しかし、後半の隠れキャラは高得点のものがズラリと揃っ



当然スタート時は0点からだね。



0点の場合はここだよ。



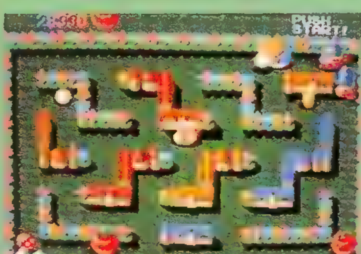
1面クリア時にはこんな得点になったぞ。



今度はここに現れた。



再びクリアーの得点をじっと見てくれ。



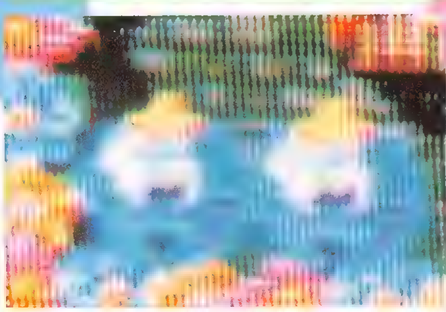
これで分かったかな!?計算の結果はここだよね。



出現させる前に得点を加えても、出現場所は動かないのだ。



ちなみに2人同時プレイのときは、高得点のほうで計算する。



こうやって鈴玉が跳ねている間は安心なのだ。



たとえ2界域のステージでも、最初は銅貨になってしまう。



でも出してさえおけば、次は2番目のキャラになるぞ。

ているので、取らなくても必ず出現させておくクセをつけておこう。何せNo.21以降の隠れキャラといったら…おっと、残りはまだナイショだよ。

参考までに、表中のNo.(ナンバー)は「1面にカッパーコインが出る」という意味ではなくて、「1番目に出現するのがカッパーコイン」という意味なのだ。従って、**どの面で隠れキャラを出現させても、1回目であればカッパーコインしか出てこないのだ。**お忘れなく。

ドル袋で稼いでみよう！ミスは許されないぞ。

1面から10面ぐらいまで連続してボーナスフラッグを取れるようになったら、今度は「ドル袋稼ぎ」をマスターしよう。

前号のDON師匠パターンの要領で順調にパワーアップを取っていけば、8面のラインパワーアップを取ったところで最強装備になる。つまり、9面以降はボーナスフラッグを取るとともに、ドル袋をどんどん取って稼いでいけばさらにスコアが延びるのだ。

ちなみにドル袋のスコアは、続けて取るごとにどんどん得点がアップしていく(左表参照)。ただし、1回でも死んでしまうとまた1000点からやり直しになってしまうぞ。この稼ぎも相当熱い！

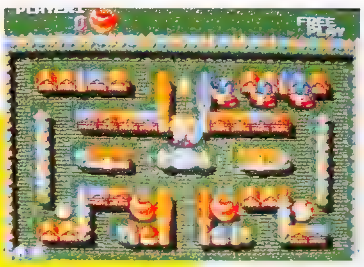
ただし、絶対にタイムアップ状態(45秒経過後、魔界王子が出現する)にはしないこと。**タイムアップにしてしまうと、次の面はポップコーンが出現してしまうからだ。**これはボーナスフラッグを出してから残った敵を片付ける際にも言える。特にフルパワーアップする前のときには次の面以降のパターンにも影響してくるから気を付けよう。

前回の記事を読んでいない人のために、ドル袋の出現条件をここで復習だ。**ドル袋はスペシャルフラッグ、パワーアップアイテム、特殊攻撃アイテムの出現条件をいずれも満たしていないときに出現する。**

ピットのパワーアップが不十分のときには、パワーアップ優先に出現するため、死んだ後のリスタート時には取りにくい。死なずにずっと出し続けるのが一番確実だ。

復習もかねて…隠れキャラ獲得ダイジェスト

それでは前号のパーフェクトパターンを復習しながら、隠れキャラをどこで取っているのかをズラッと見てみよう。



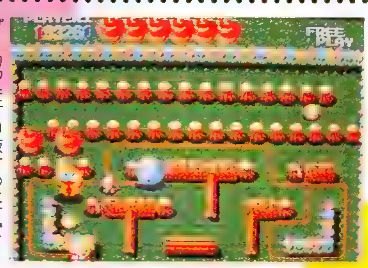
1面は真ん中だ。楽勝だねっ！



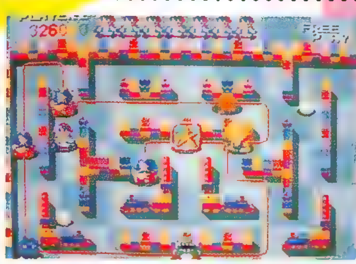
2面は真ん中から1キャラ下の位置。



ここではアイテムを取るついでに敵を引きつけよう。



ブーカアをすり抜けるとすぐそこにミューキーズ出現。



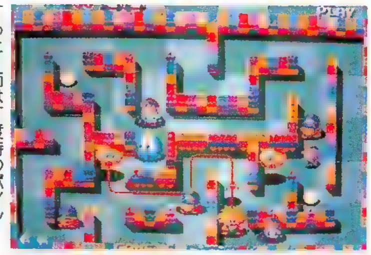
ここは写真のようにラインを引いて援軍2匹も同時に倒せ。

隠れキャラ一覧表

No.	名称	得点	最初に登場したゲーム名
1.	カッパーコイン	10	
2.	シルバーコイン	20	
3.	ゴールドコイン	30	
4.	ミューキーズ	50	マッピー
5.	ベロベロ	90	ワープ&ワープ
6.	レッドエイリアン	100	ギャラクシアン
7.	第3種族ザコ	100	ギャプラス
8.	エッドール型ミサイル	140	ボスコニアン
9.	もみじ	160	ギャラガ
10.	マシュリン	200	リブルラブル
11.	ストロベリー	300	パックマン
12.	カピ	300	ゼビウス
13.	モナリザ	400	マッピー
14.	グリーンフロッサー	410	グロブダー
15.	ホブリン	500	リブルラブル
16.	金庫	500	マッピー
17.	ギャルボス	800	ギャラクシアン
18.	ニャームコ	1000	マッピー
19.	タイトリアン	2000	モトス
20.	ベル	3000	パックマン

〈ドル袋得点表〉

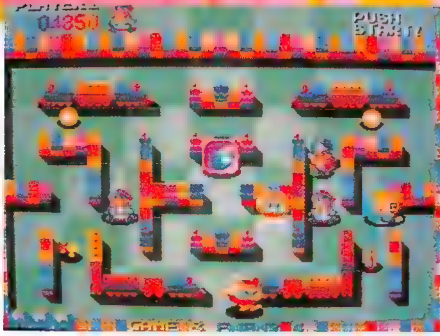
取った数	得点
1	1000Pts.
2	2000
3	3000
4	4000
5	5000
6	6000
7	7000
8	8000
9	9000
10	10000
11	20000
12以降	前の得点+1万点



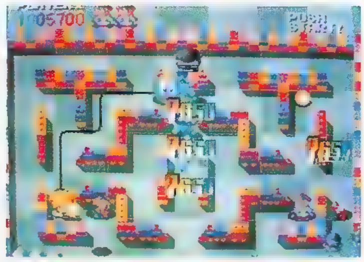
すると6面は丁度待つポイントにキャルボスが出るぞ。



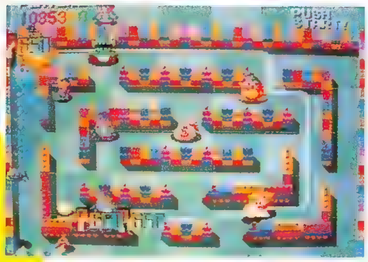
ここは長めにラインを引くので、急がないと間に合わない。



8面は楽勝。貴重なオアシス!?



ライン引きのパターン上に出現していうことナシ。



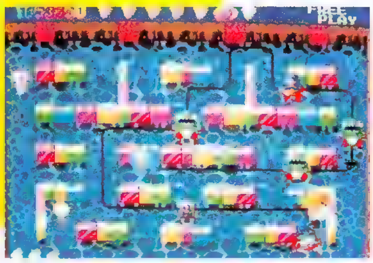
ファイガーを急いでしびれさせること!



援軍を2匹だけ残しておくと、他のアイテムも取り易いぞ。



援軍が暴れ出さないうちに素早く出そう。



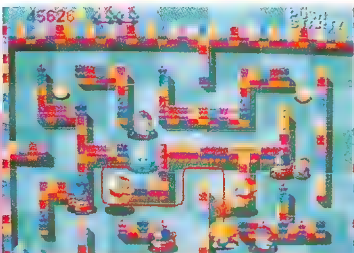
できるだけ早くフラッグを出そう。



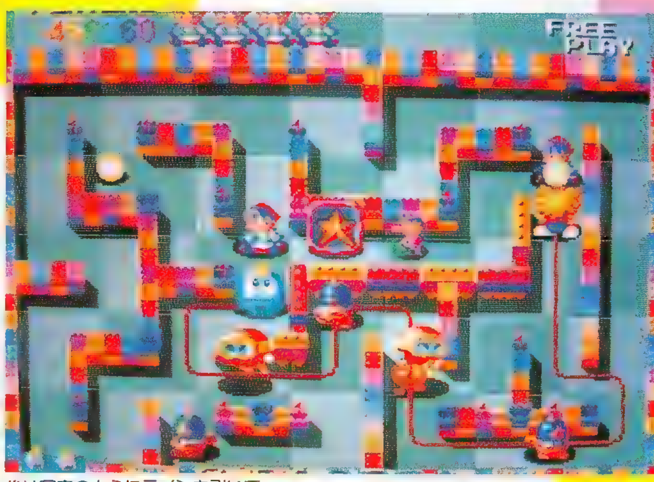
14面。素早く動くムーニールに注意しながら出そう。

前号のフォロー 6面スキップパターン

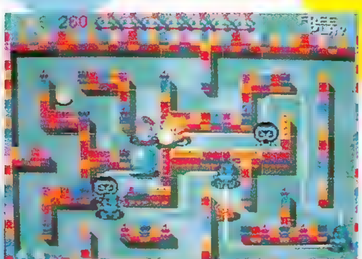
前号でちょっとだけ触れた、6面のスキップパターンを改めて紹介しよう。これと併わせて3、4面でスキップさせておけば、7面で10万点のX（エックス）フラッグが出現してしまうのだ。それほど難しくはないからぜひマスターしよう。



写真の位置で、右側の兵隊が左に向くのを待つ。



後は写真のようにラインを引いて…



敵が全員しびれたのを確認してからボタンを離そう。



そしてここまでラインを引っ張ってくれれば出来上がり。

まとめ&次号予告

前号で13面までのフラッグパターンを、そして今回は隠れキャラをどの辺で取るのかを掲載してみました。皆さんが必ずしも写真と同じパターン、同じ得点に合わせていく必要はありません。出現法則さえわかってしまえば、すぐに自己流にアレンジできるのですから…。

次号からはいよいよ、お菓子の領域以降の攻略に入ります。それまでに稼ぎのやり方、楽しみ方をマスターしておいてくださいね。

ゲーメスト月2回刊記念

締め切りまであとわずか!!

テレホンカード応募者全員プレゼント



5月15日号 発売済み

5月30日号 発売済み

6月30日号 この号!

についている応募券を2枚集めて応募しよう!

詳しくはP68

月２回ペースにも慣れてきた？ゲーメスト編集部からの全員プレゼントの最後のお知らせ。前号までテレカのデザインが変わるようなことが書いてあったけれど、これがテレカの最終デザイン。いよいよ締め切りも間近（６月19日当日消印有効）だから、まだの人は今すぐ68ページの応募方法をしっかり読んで応募しよう！


ざんまい
三昧！
格闘ゲームは初めてなんだけど、
だいじょうぶ？
という方には武者修行モード
コンピュータ相手の3ラウンド対戦で、闘う相手を16人の中から選んで勝つと、再び対戦相手を選ぶことができ、4人勝ち抜くとクリアだ！　格闘ゲームの苦手な人も修行モードで相手の弱点を見つければOK！
対応システム搭載!
WORLD HEROES 2 JET™
『ワールドヒーローズ2 ジェット』
格闘ゲームはおてのもの！スピーディーな展開（ストーリー）を楽しみたい！
という方には超武会モード
16人と大会形式で闘う勝ち越しバトルだ！　1日につき3人の英雄と一本ずつ勝負を行い、3人のうち2人に勝てば次の日に出場できる！　派手な演出も見逃せないぞ！　超武会に隠された秘密を暴け！
大会初日の1回戦だ！まずはマッドマン。
178メガで好評活躍中!!
ADKテレフォンサービス ☎048-775-2347
ネオジオテレフォンサービス ☎06-339-0110


THE 100MEGA SHOCK!
新製品
かく とう
格闘
ENEMY SELECT
誰と闘いたいのかね
自由に相手を選ぶことができるぞ！
マルチプレーヤー
STATUS SELECT
ATTACK DEFENS SPEED
ATTACK DEFENS SPEED
これがパラメーターセレクトだ。
君に合ったタイプを選べ！
やっぱり格闘ゲームは対戦！バリエーションのある闘いで遊びたい！
という方には対戦モード！
対戦モードでは新たにパラメーターセレクトを導入！『ノーマル』『攻撃力重視』『防御力重視』『スピード重視』の4タイプから自由にセレクトできるぞ！　4096通りの対戦組み合わせだ！
格闘ゲームの対戦革命が起きる！
©SNK／ADK 1994
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
製造・販売元
SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ
本　社　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12
開発元
ADK 株式会社エーディーケイ
〒362　埼玉県上尾市愛宕1-16-8


GRENDIZER
必殺技:スペースサンダー
MAZINGER Z
必殺技:ブレストファイヤー
GREAT
MAZINGER
必殺技:サンダーブレイク


BANPRESTO
YOU WON THE
MATCHLESS POWER !!
MAZIN GO!
魔神の力が
開放される時
伝説がはじまる!
MAZINGER Z
マジンガーZ
バンプレスト
VG事業部

もっともっと攻めてみたい!
MTでの中級コース編

AM R&D DEPT.#2

DAYTONA USA™

©SEGA

できるだけ高いスピードでコーナーを抜けたい。そのためにはどんな走り方をすればいいのか。目標ラップは43秒00!

担当：ずるずる

コーナーはそれぞれ違う

初級コースは単純なコースだったこともあるし、また左にしか曲がらなかったこともあって、上達も目に見えるものであった。



初級コース。1クレジットで8周は練習には最高の設定だ。

走れるようになって中級コースへ…。なんとか走れるものの完走できる、タイムが余るなんて人が多いようだ。

この手のゲームは、回数を重ねていくことで上達していくものだが、今現在、300円、200円のゲームセンターが多く、やり込むーというのはちょっとつらい（私も）。

そのため、完走するだけに集中してしまってコースの攻略までたどり着かない人も多いのではないだろうか。

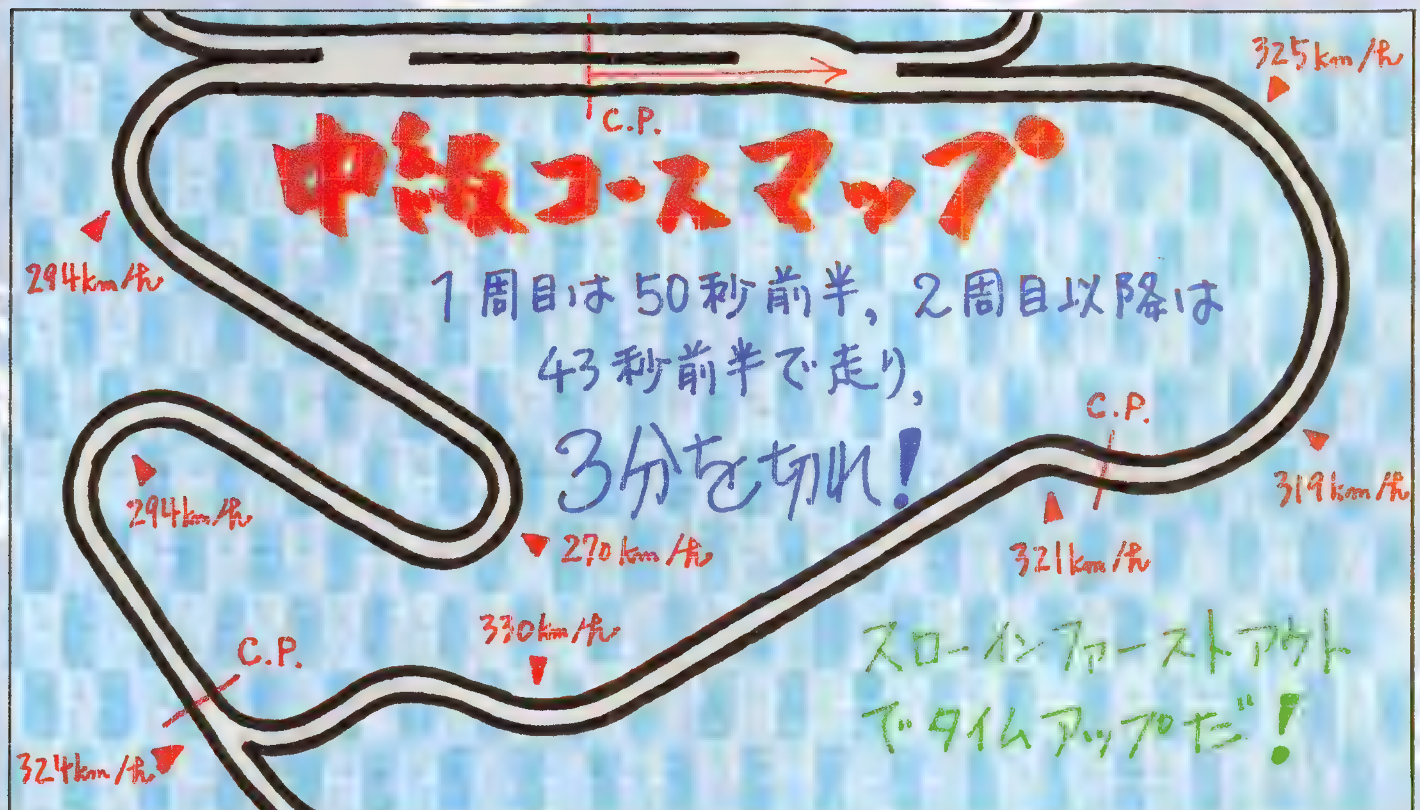
「もっと速く走りたい!」
「もっとコースを攻めたい!」
「限界に挑戦したい!」

というドライブゲーマーの方へ、中級コースの攻略を伝授したい。

でもこれだけでは上手にはならない。ここで頭の中にテクニックを入れ、ゲームセンターで実際にプレイしなければ意味はなさない。

コースが思い浮かべられて、走行ラインが見えて、タイミングがとれるまでだ。

それでは始めよう。



まず コースを覚える

コースを見ながら実際を思い浮かべることができるのが一番望ましい。

パシャッパシャッとした1枚ずつの写真ではなく、最低でもコマ送り的な絵、できれば流れているぐらいがいい。

そうすると、実際にプレイしたときに体が反応しやすいし、またイメージでのトレーニングもできるからだ。

通勤通学の途中や寝る前にイメージトレーニングをする。

これで養ったタイミングを実際のプレイで試してみる。

合えばOK。違えば変えればいいのだから。

スローイン ファーストアウトが 基本

シミュレーションゲーム性の強いこのゲーム。攻略するとなるとやはり本物に近いものになってくる。

タイヤのグリップ力が落ちないとか、ぶつけても走行には影響がないなどゲーム特有のものはあるが、速く走る上では実物も同じになる。

コーナーの抜け方がそうだ。

早めの減速でコーナーへの進入を開始し、安定した状態でコーナーを抜けて、加速しながら立ち上がっていく。

スローインファーストアウトがそれ。安全に速く。これが基本。そして重要なテクだ。

ドリフトを使用

安定した形できれいにコーナーを抜けるのもいい。

しかしこれよりも速く抜けることができるテクが存在する。それがドリフトだ。

オーバースピード、ハンドルのきり過ぎ等で車が横になってしまう経験があると思う。

ドリフトとは、その状態をキープし、安定（コントロールする）させることで速く走ることのできるテク。

「難しいよそのテク」

という人もいるだろう。しかしやり方は単純。できてしまうときれいに走るほうが難しいと実感するはずだ。

スタート後 アクセル全開のまま 完走！

まさかと思うかも知れないが、アクセルは、スタート時のホイールスピン阻止以外は踏みっぱなしになる。それもベタ踏みで。

ヘアピンとかどうするの？という問いは、ベタ踏みで抜けるので終わる。

スピードのコントロールはシフトダウンとブレーキで行い、アクセルを扱う右足の仕事は踏んでいるだけとなる。

少しでも楽にということで考えたテク。でもこれで遅くなることはないぞ。

それではコーナーを部分ごとに解説していくとしよう。

アクセルワークで きれいにスタート

中級コースからグリッドからのスタートになる。



スタートってやっぱり緊張するよね。6500回転でGO！

ここで注意したいのがスタートのやり方だ。

まずシフトは1速へ。アクセルは途中まで踏み、6500回転にする。

シグナルが青になったらその状態から少しずつ踏み込みながらベタ踏みへ。

針がレッドゾーンに入ったところでシフトトップ。以後、それを繰り返して加速をしていく。

4速に入れられるのは、1つめのコーナーの手前にある登り坂の頂上近辺になる。

右への大カーブ

中級コースで一番大きいコーナー。減速することなくアクセルベタ踏みで快走する。

1周目は加速途中になる。だからといって特別なラインは走らない。できるだけインをついて走るようにする。

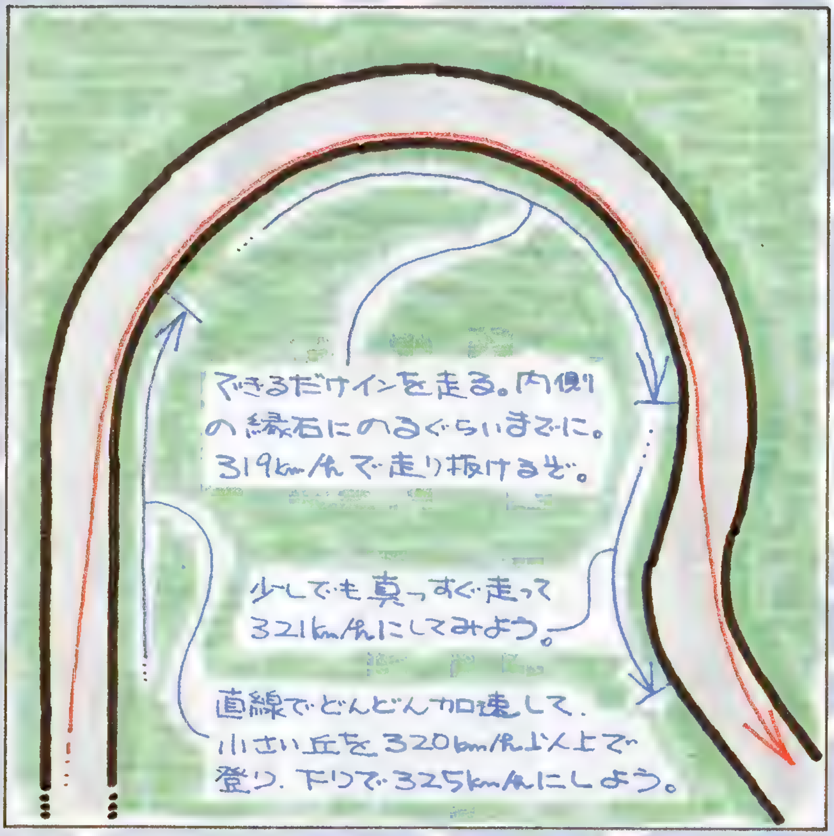


大カーブ。できれば縁石にのるぐらいまで攻めたいところだ。

もちろん縁石にのってもかまわないが、ハンドルに抵抗が入るので慣れるまではのらずに走るほうがいいだろう。

2周目以降は、トップスピードにのって入る。

しかしカーブのため自然に減速してしまう。319km／hをボーダーラインとして走るようにしよう。



C.P.から トンネル入り口まで

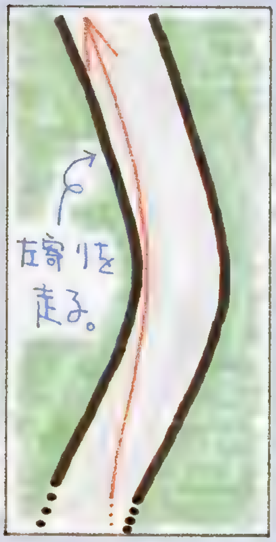
小さい逆S字のところ。

1周目と2周目とで少しスピードが違うがラインは同じ。

1周目は305km／hで走り、2周目以降は321km／hで走ることになる。

ここは加速できるところなので、とにかく直線的に走るようにする。そうしないと、2周目以降の321km／hは出せないと思っていい。

トンネルに入ったあとのラインがやや左寄りなので、そこに行けるようにすることがポイント。少し早めに左へハンドルをきるようにするといいだろう。





右から左へ移るタイミングがポイント。やや左へ入るように。

トンネル内

トンネル内では基本的にはなにもしない。するのは真っすぐ走ること。
加速できるところなので、その加速がにぶることはなるべく避けるようにしたい。
ここで次のことを考えるぞ。

S字からC.P.へ

トンネルを抜ける直前からS字コーナーが始まる。
あらかじめ左に寄っているので、S字コーナーへは入りやすい。だがその1つめのカーブは暗く、インもよくわからない。そのためハンドルをきるタイミングがつかめない。
感覚的には、かなり早めからハンドルをきる。しかしそれは緩やかにだ。
目印としては、左にある窓の明かりとその柱の影。
最後から数えて3つめの窓の明るいところにのったあたりから右へきり始めるといいだろう。
滑らかに右へ曲がり、トンネルの壁ギリギリまで攻める。するとトンネルの外が見える。次は左へという道が。
2つめのその左へのカーブのインを目指し、左へハンドルをきる。ここが重要！
本来なら直線的に走るためインをついたあと右寄りのラインに移るはずなのだが、C.P.手前のきつい右コーナーの準備をしないといけないのでできるだけ左へのラインをとるようにする。



写真で見ると明るく見えるが、プレイ中では暗い。怖い。





できるだけ左へ寄るようにして次の右カーブに。すぐ減速だぞ。

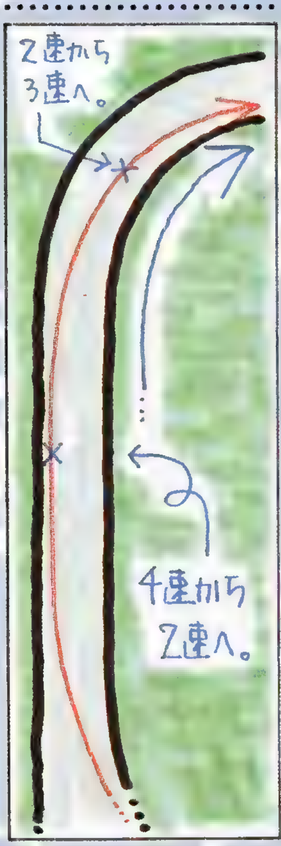
ここで左に行くようにするためには、その前の右も重要になる。少しでも浅く入ると次の左も浅くなるためだ。
こうなってしまうと左に寄ることができず、右コーナーへ進入する際、ラインがきつくなり、減速せざるを得なくなるからだ。
C.P.前の右コーナーを考えつつ、S字を組み立てるとイメージもしやすくなるぞ。
さてそのカーブ群の抜け方だが、初めのS字は全開のまま。右コーナーは、S字の左カーブを抜けた直後、アクセルはベタ踏みのまま、ポンとブレーキを踏み、同時にハンドルを右へめいっぱいきることでドリフトさせて曲がっていく。
スピードは320km/hあまり。あまりブレーキを踏みすぎるとすぐ310km/hになるので、その踏み方に注意したい。



ちゃんとインをキープ。そして320km／h以上で曲がるぞ。

右急カーブ

登りになっているのと、右側が岩なので先が見えない。
そのためどこにクリッピングポイントをもってくればいいのかがわからない。
よくあるのが、減速したのにコースアウトしてしまうこと。十分に減速してから進入するようにしたい。
C.P.前の右コーナーを抜けたあと、ラインは左寄りを走っているはず。そのままのラインからここのカーブに進入する。
ここもほかと同じよう進入前に減速することから始める。
320km/h以上のところから、アクセルベタ踏み状態でブレーキを踏み、290km/hにする。それと同時に右へめいっぱいハンドルをきる。
これでドリフト状態にし、きれいにインをキープしていく。
このカーブをきれいに抜けられるようになるまでは少々練習が必要。最初は280km/hで進入し、あまりインをつかないラインで走るようにする。コントロール不能に近くなったときの対処法としてカウンターをここで覚えるといいだろう。





290km／hに合わせドリフト。しっかりドリフトさせること。

ここは車が横になりやすいところなので、早くカウンターがすぐあてられるようになってほしい。
注意として、オーバースピードで進入してしまったり、ハンドルをきるのが遅れてドリフトが起きなかったときはすぐアクセルOFFとフルブレーキングで、コースアウトしないようにすること。
コースアウトしてしまうとコントロールはできないし、タイムロスになるしね。

きついヘアピン

中級コース上で一番きついコーナーがここだ。

下り坂で、バンクがきついという難しいカーブなのだ。

一応そこの抜け方、ラインを書くが、多分、その前の右カーブがまともに抜けられる人は少ないと思うので、まずその右カーブが290㎞／hで抜けられるようになってから練習するのがいいだろう。

それまでは230㎞／hで進入して抜けていけるようにしたい。

300㎞／h以上で抜けてこられるようになってからがここの攻略が始まるのだ。

抜け方は、アクセルベタ踏みのままでブレーキを踏んでハンドルをめいっぱい左へきって進入する。しかしここではこれに加えてシフトダウンも入る。



とにかく忙しい。4速から2速で260㎞／hへ。そして加速。

3速へ落とすだけでも曲がることは可能なのだが、これだけでは250㎞／h以下に減速しないとダメ。

4速から2速に一気に落とし、270㎞／hに合わせると、3速よりもインに入ることが可能で、スピードも高い。

これは実際やってみて感じたことなのだが、270㎞／hの状態で3速と2速とでドリフトさせた場合、2速のほうがよりインへ車がスライドしていくからだ。

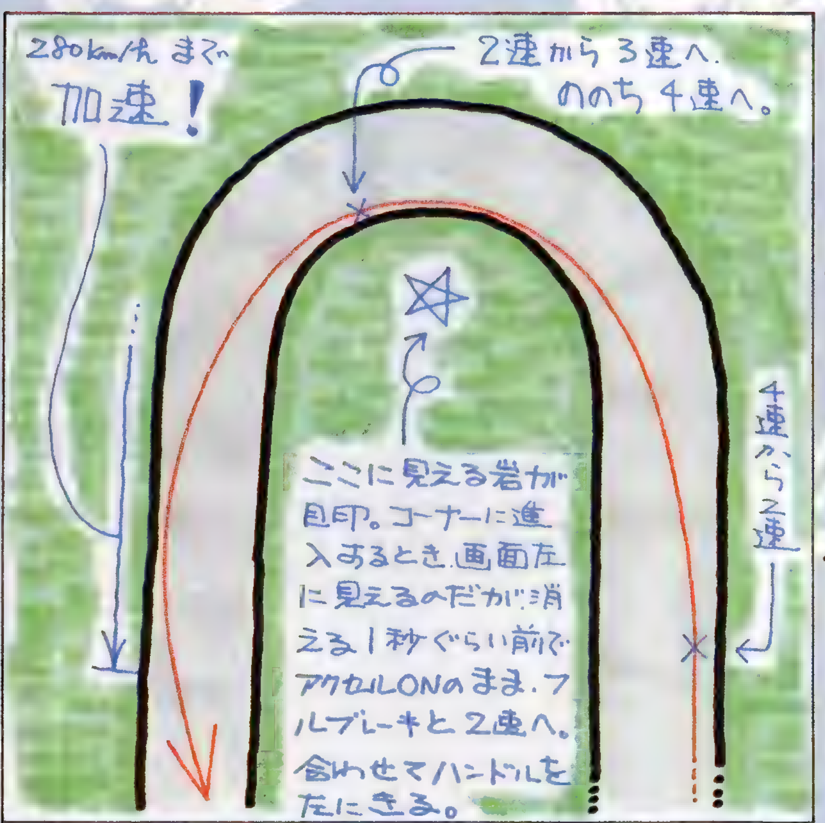
もう少し研究してみるつもりだが、今のところこれでいってみようと思う。

2速にするのはそう長くなく、減速しながらハンドルをきって、270㎞／hになるくらいまで。すぐ3速、4速とシフトアップする。

2速から4速へ一気に上げてもいいが、車は不安定に近い状態。何が起こるかわからないので、一応3速を通すようにしたい。

このテクニックで、ここのヘアピンを270㎞／hで抜ける。

300㎞／h以上から減速。抜けるときは270㎞／h以上に。危ないときは210㎞／hまで減速するといい。



最終コーナー

ヘアピンを270㎞／hで抜けてくるとすぐ300㎞／hに達する。

このスピードのままでは最終コーナーは曲がれないので軽く減速してドリフトで抜ける。

ラインはなるべくアウトよりだが、スピードの高いドリフトはコントロールが難しいのでインにつけやすいところを自分で探しておくといい。

手前でアクセルベタ踏みのままブレーキをポン。290㎞／hにし同時に右へめいっぱいハンドルをきる。これでドリフト開始。

うまくいけばハンドルをめいっぱいきったままで抜けられるのだが、よくあることとして、車が横になりすぎたり、きるタイミングが遅く、コースアウトしてしまうこと。

前者は、早めに逆ハンドルをきり車をたて直すようにし、後者は、アクセルを早めにOFFするようにする。

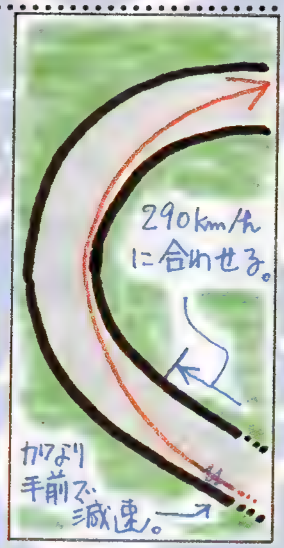
ここで失敗しても260㎞／h以下にはしたくないところだ。

うまく290㎞／hで入れれば、次のタイムアタックに望みがでてくる。

なぜかというと、スタートラインで10㎞／h、コーナー手前で5㎞／hは変わってくるからだ。



ドリフトを開始させるタイミングが重要。かなり早めだぞ。



そして1周終了

最終コーナーを290㎞／hで入り、無事に抜けられれば、ここの直線、C.P.では315㎞／hにはなる。

そのまま走って小さい丘を登って降りたところで325㎞／hに。

最終コーナーから1つめの大右コーナーへはなるべく直線的に走るという条件はあるが、それはそれ。いかに高いスピードへもってこられるかが重要。そのためにはやはりその前後、とくに前のコーナーを大事にしないとならない。

直線はコーナーの出来次第で決まるぞ!

ラップは43秒25を切るのが目標!

1周目は論外になるが、2周目以降のラップタイムの目標として、43秒前半、コンマ25を目標にしてもらいたい。

これを目指しつつ、トータルのタイムで3分を切りたい。

中級のコースは、右へ左へとドリフトしなくてはならず、すべてを成功させて走り抜けるのは大変なこと。

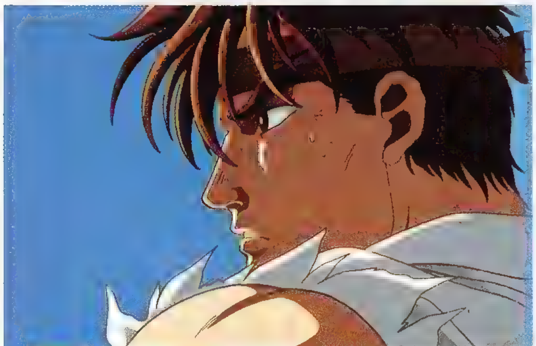
しかし、それぞれのカーブは応用してできるものなので、うまくアレンジしてコントロールしていってほしい。

これで中級コースは大丈夫だ! バンバン走ろう!

MOVIE

ストリートファイターII 2000名プレゼント!





正義と真実、悪と野望……。
壮絶な闘いが今始まる!!



ここを見るのだ

③締め切りは6月30日、発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
④ストIIは大人、学生、子供によってチケットが分かれています。希望アニメのほか、どのチケットを希望するか（大人か学生か子供か）も併記してください。

夏休み大公開 ストIIはここで見るのだ!

ストII 応募券 招待券

東京：松竹セントラル、新宿東急、渋谷東急、新宿東映パラス2、池袋シネマサンシャイン1、浅草東映パラス、神奈川：横浜オスカー1、川崎チネチッタ、千葉：千葉東映パラス、茨城：水戸リードシネマ、土浦ピカデリー、大阪：梅田ピカデリー2、道頓堀東映パラス、堺東銀座ニューシネマ、京都：京都美松映劇、兵庫：神戸ビッグ映劇、北海道：札幌東映パラス、旭川国劇ミラノ、函館東映シネマ2、帯広ミラノ、小樽中劇、青森：青森東映シネマ3、岩手：盛岡東映2、山形：山形スカラ座、宮城：仙台東映2、福島：郡山アートパレス、平東映2、群馬：宇都宮メトロ座、高崎ピカデリー、新潟：新潟東映パラス、長野：松本メトロシアター、静岡：静岡東映パラス、沼津東映シネマ2、愛知：名古屋東映パラス、豊橋東映シネマ2、岡崎劇場2、石川：金沢東映2、富山：富山東映2、三重：津東映シネマ2、和歌山：和歌山東映シネマ2、鳥取：鳥取東映シネマ2、高知：高知第二劇場、愛媛：松山シネマサンシャイン、福岡：福岡東映グランド、小倉東映シネマ2、長崎：長崎松竹、佐世保カズバ1、熊本：熊本シネマ、宮崎：宮崎セントラル、大分：大分フォーラム100、鹿児島：鹿児島シティ文化ほか全国約50館を予定



THE MOTION PICTURE 餓狼伝説 劇場用招待券

この夏公開の2大アニメのチケットをドーンとプレゼント！　ゲーメストとコミックゲーメスト合わせて2000名だ。ゲーメストでは餓狼伝説が700名（年齢区分なし）、ストIIも700名（大人140名、学生490名、子供70名）の1400名なのでどしどし応募してくれ！　くわしくは下記の応募方法を見てほしい。



語りつがれる夢は、闘いの中から生まれた。



応募方法は、

①官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、希望アニメを明記の上、必ず**希望するアニメの応募券**を貼って応募してください。
②宛先は、〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル
㈱新声社　ゲーメスト編集部
「アニメチケットプレゼント」係

餓狼伝説招待券応募券

夏休み大公開 餓狼伝説はここで見るのだ！

東京：東劇、新宿ジョイシネマ２、渋谷東急３、池袋日勝文化、神奈川：横浜シネマリン、静岡ミラノ３、川崎国際、藤沢シネマ中央、千葉：稲毛ジャスコ、茨城：土浦ピカデリー、日立シネトピア、大阪：松竹角座、梅田東映パラス２、京都：京都朝日シネマ、兵庫：神戸アサヒシネマ、北海道：札幌シネマリド、青森：八戸松竹、岩手：盛岡SY内丸、山形：山形ミューズ、福島：郡山アートパレス、静岡：沼津名画座、愛知：名古屋グランド４、豊橋ピカデリー、岡崎日劇、豊田コロモ劇場、豊川シネマ、半田シネマ、小牧シネマ、春日井シネマ、富山：富山松竹、徳島：徳島アタック平和劇場、福岡：福岡ニュー大洋、小倉昭和館、久留米セントラル、黒崎松竹、熊本：熊本シネロマン、長崎：長崎松竹、大分：大分シネフォーラム、宮崎：宮崎アカデミー、佐賀：佐賀シネマ朝日、鹿児島：鹿児島松竹ほか上記の映画館を含めて、全国60館以上で上映予定

アイランド番外地

「カラーページだよード○えもん!(続)」

本当にやってまいりましたアイランドカラー編。とりあえず、今回はあの100号記念カラーイラスト大会の後編+超ストックが多いナコルル復活スペシャルだ!
この後は順次増刊アイランド復活大会や、悪党コンテストなどが控えておりますが、このカラーページに何かご要望がありましたら、どんどんアイランドあてまで送ってね。
文章投稿者の方々も「カラーでこんなことがやりたいぞ!」みたいなご意見があったらお聞かせ願いたいっス。



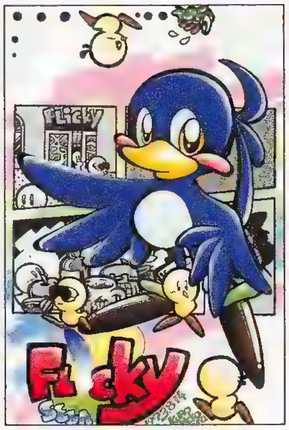
➡(山形県 笑面龍君)★帽子がないとイメージが変わるね。こっちもいいけど。



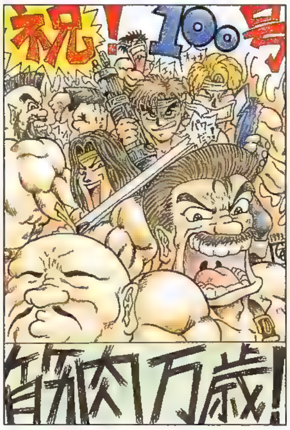
➡(滋賀県 よどばしつぐむ君)★100号と言えばこの娘を忘れてはいかん。

お知らせとお願い♡

えー、このたびプロジェクト㋘の名のもとにメーカー特集企画再び!委員会が水面下で始動に入ったことが判明しました。つきましては、ナイスでプリチーなゲーメスト愛読者の皆様から、各特集メーカーへの応援のおハガキをいただきたく、お願い申し上げるしだいであります。
第1回はADKさんに決定。アルファ電子時代のゲームに関するものでもOKグーなので、よろしくね。



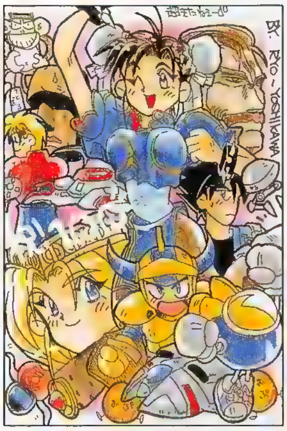
➡(千葉県 Kuroneko君)★後ろをついてくる子供たちが激カワイイのだ!



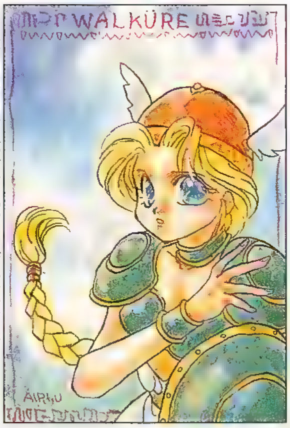
➡(愛知県 GUH-COO君)★100号記念ならではということで、勘弁してくれまいか。



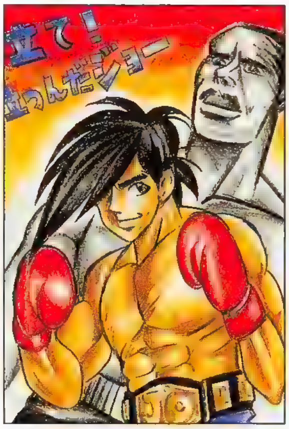
➡(福岡県 結喜にゃんさん)★そーいやギャルアイ3は大好評だったとのこと。感謝。



➡(大阪府 よしかわりょお君)★と、いうわけで18号遅れの100号記念でした!



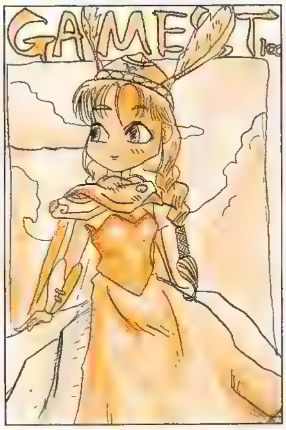
➡(新潟県 海永愛里さん)★今も、どこかの空の下で、彼女は旅を続けています。



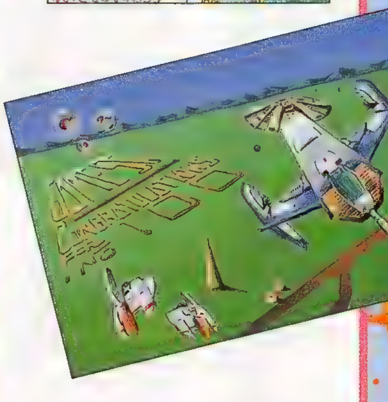
➡(岡山県 TETU君)★タイトーとSNK、どっちのジョーなんだろうか…。



➡(広島県 呼我たかひろさん)★今なお、瞳の憤根は色あせず…ああ、基板ほしーっ。



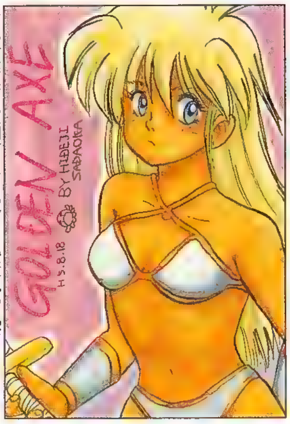
➡(愛知県 ポケ丸君)★セピア色の空に、きらめく冒険の記憶たちー。



⬆(神奈川県 ヒンケツァー菊地君)★そーいや、まだゼビ語を話せる人はいるの?



➡(茨城県 堀ノ内さん)★百烈中国娘の原型なのだ!



➡(千葉県 定岡有里さん)★小麦色の肌が健康的(⬆担当的、ではない)でよろしい。



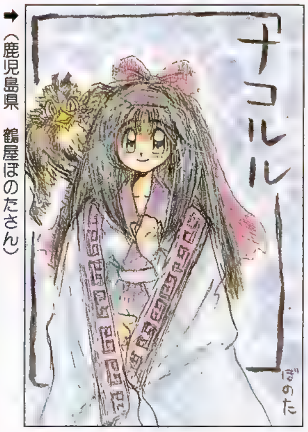
➡(東京都 三輪亮君)★ティンクルピットで見事に(?)復刻!!ついでに続編頼む!!

ナコルル地獄スペシャル

お次は怒濤のナコルルスペシャル（?）だ！



➡（群馬県　柏木真央さん）



➡（鹿児島県　鶴屋ほのたさん）



➡（山口県　村崎めぐみさん）


➡（神奈川県　末永亜紀さん）



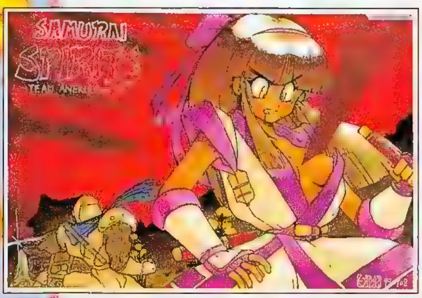
➡（山形県　ものろーぐ君）



➡（埼玉県　中霧悠君）



➡（東京都　せつらりまさん）

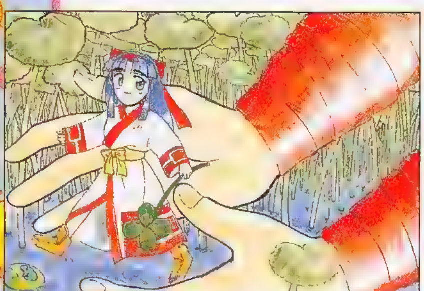


⬆（大阪府　白邪鬼君）


➡（徳島県　淡海りおさん）


➡（北海道　はしもとたかを君）


➡（広島県　呼我たかひろさん）

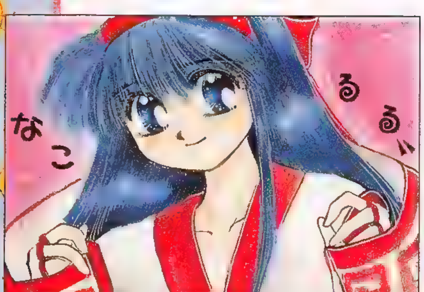

⬆（埼玉県　麻宮愛袈さん）



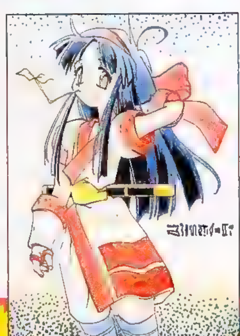
➡（大阪府　陸亜たあもさん）


➡（徳島県　森本折緒さん）


➡（愛知県　柴司さん）



⬆（大阪府　桐島りなさん）


⬅（東京都　5thルナ君）

エロスで殺して

コンスポ

イラスト　古葉美一

SFC　カルチャーブレーン　6月17日　9800円

"飛龍"は"フェイロン"と読める。その通り!まったく関係ないね♡

SD飛龍の拳

©1994 CULTURE BRAIN

見た目は可愛いが、内容はシビア!初プレイ、1クレジットクリアは俺だけか?(大ウソ)

今回は、格闘アクションの専門家C・ブレーンの"SD飛龍の拳"の紹介だ。前作からの飛龍ファンはもちろん、初めて知る人たちにも十分に楽しんでもらいたい。

"SD飛龍の拳"とは?

アーケード、家庭用で高人気を誇った前作までの"飛龍シリーズ"最新作のこのSD飛龍の拳は、これまでのゲームスタイルと異なり、完全な格闘ゲームとして生まれ変わった。



ローズマンのステージ。個人的に一番気に入っている。

見た目はSDだけに、女性や子供に受けそうなキャラスタイルだ。そして特に目を引くのが背景のグラフィックで、センスが良くメーカーの意気込みが感じられるのだ。

大まかな内容を言うと、格闘ゲームの大きな魅力である、連続技に重点が置かれている。

さらに"特殊操作"によって、対戦でのテクニック向上の楽しさを味わわせてくれるぞ。もちろん多彩なモードも設定されているので、このゲームならではの面白さを感じ取ってくれ!



このゲーム独特のキャラ。ペットと飼い主の連係プレイだね。

対戦で必ず役に立つ!特殊操作

サイドステップ

画面奥行きにステップし、相手の攻撃から避けることができる。別にそこで闘うというわけじゃなく、当然こちらも攻撃できないのだ。

操作はRボタンを押すだけで、相手の近くで前方向にレバーを入れると、回り込むこともできる。

奥行きにいられる時間は一瞬だけだから、タイミングと状況を十分に考えて使おう。

スーパーテクニック

相手の攻撃をかわした状態から、すかさず攻防一体のカウンター技のこと。

操作は上ガード+ABXYボタンのどれかを押す。

キャラクターによって1~3つ持っていて、相手の動きに対応した技が自動的に出せる。このスーパーテクニックを基準に、キャラクターを選ぶのもいいだろう。

スーパーディフェンス(SD)

相手の攻撃を引きつけガードすることで、攻撃を無効化し、つかむことができる。このゲームで一番特徴的なシステムだ。成功したら「!!」マークが出るぞ。

マークが出てる間に、大パンチボタンを押せば投げることができる。またディフェンスメーターがたまっていたら、↓+大パンチで威力あるSD必殺技が出せるぞ。

ディフェンスメーターとは、体力ゲージの下にあるメーターで、ガードすれば貯まる。一杯になったら「SD CHANCE」の文字が現れるから、常に注意していよう。

コンシューマの宿命?多彩モード発進!!

ヨッシャーモード説明や!!

ストリートモード

14人のキャラクターの中から1人選ぶ、いわゆるCPU戦。キャラの服の色もLRボタンで変えられる。乱入、コンティニューあり。



ラスボスのスザク。彼の秘奥義「金剛爆炎界」は強力だ。

VSモード

2P、COMとも対戦できる。ハンディキャップもある。

プラクティスモード

このモードでは、"スーパーテクニック"と"スーパーディフェンス"の練習ができる独特のモードだ。

しかも"特訓"と"練習試合"があって、体力ゲージがなく、技の練習ができるぞ。

トーナメントモード

1Pから8Pまで、使用キャラクターを選ぶ。同キャラでもOKで、CPUも参加させることも可能。トーナメントの組み方はプレイヤー次第。



トーナメントモードのキャラセレクト。CPUが一番強い?

秘奥義を使いこなせ!!

体力が激減し、キャラが疲れ始めると、秘奥義なるものが出せるのだ。もちろん全キャラ持っていて、威力は最低でも体力の半分を奪う強力さだ。全キャラ紹介できないのだ。



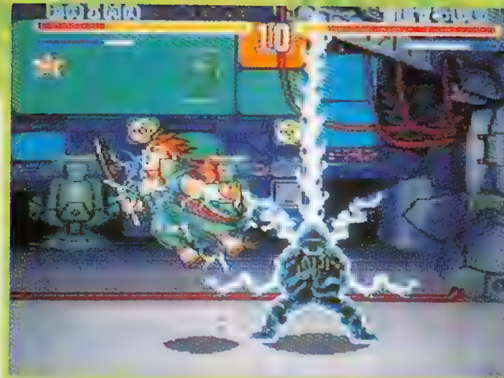
オーガ高橋も打撃用筋肉を震わせて超感謝しております。正直言って、あんな古いゲームの情報がわずか2行の告知で殺到するなんて思ってなかったから。これからもよろしくね。ホントに。

は残念だが、一応コマンドと性質をチェックしてほしい。

飛龍の拳（龍飛）

一度跳龍脚刺（攻撃判定はない）で上昇し、全身炎に包まれてキックで突っ込む。

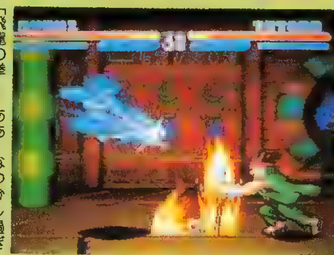
かなりのスピードで突っ込むので、そう見切って反応できるものではない。主人公らしく非常にカッコイイぞ。



ライマの秘奥義は超派手だ。

起麒麟撃（ミンミン）

通常の麒麟撃の強力バージョンで、飛び道具。バウンドしていくから、他の秘奥義に比べれば当てにくいかもしれない。



「飛龍の拳！」あぁーなつかし過ぎる。

麒麟（きりん）とは古代中国の、想像上のめでたい動物。ちゃんとかたどられてるところがいい。

神技 闇蛍（ハヤト）

投げ系なので、接近していなくてはならない。間合いは一応、投げよりは広い。

神技とはたいそうだが、名の通り一瞬暗くなるのだ。

ソニックサウンズ（ワイラー）

この秘奥義は性能がいい。カイザーウェーブのようなでかい飛び道具だが、出る前にソニックバスター（攻撃判定あり）が出る。

したがって接近していれば7HITになり、多少遠くても飛び道具が当たる（端までは届かない）。



まさに闇蛍の名前がぴったりだ。

ファイナルグラフータ（昇龍）

飛龍の拳とよく似ていて、壁にターンしてから、全身炎に包んで突っ込む。ドラゴンストライクの強力バージョンといったところ。やはりスピードがある。

邪眼（アースクェイカー）

ハヤト同様一瞬暗くなる。眼からビーム状の物を出し、相手を固めてしまうのだ。

欠点は距離が短く、威力が他のキャラに比べて少し低いこと。



昇龍のファイナルグラフータ。何語だろうね?

ウガー（イタルゴ・ウルカ）

名前そのまま「ウガー」と言いながら突進し、連続で技を入れる。移動距離が長く、近ければ7HITするので、非常に強力で優れた秘奥義だ。

嬉しいねェ〜

言い忘れたが、このゲームは連続で技を入れるとHIT数が表示される。特定の連続技には名前も付いているぞ。

この連続技や多彩なモード、さらに特殊操作・秘奥義といったあきさせない要素は、プレイヤーにとっては実に喜ばしい限りだ。

（アディオスTOshi）

メガドライブ　セガ　5月27日　5800円

テイルス、飛びすぎだよ〜
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

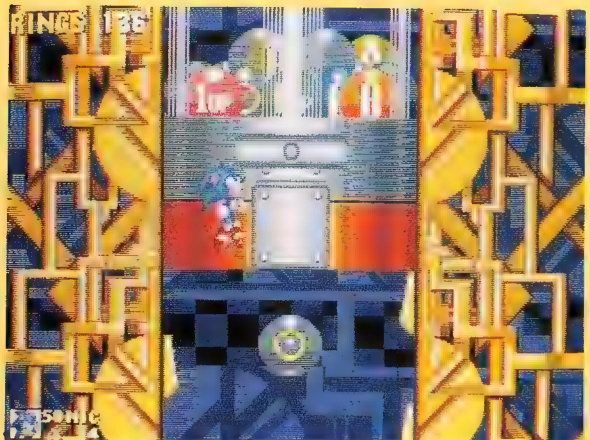
©SEGA

3になってアクションのバリエーションがさらに増えたぞ。

2人で遊ばなきゃ損だよ

期待のソニック・ザ・ヘッジホッグ3、遂に日本上陸ーこうやって書くと海外ソフトみたいだな。16M&バックアップで5800円とかなりおさえられた価格になっている。

ストーリーは2の直後からで、カオスエメラルドを集めて帰路についたソニック&テイルスは途中、空中浮遊島に不時着する。ドジとは無縁なはずのソニックだが、あわてていたのかそこで転んでしまう。ついでにカオスエメラルドをばらまいてしまい、新キャラ「ナックルズ・ザ・エキドナ」に奪われてしまう。ソニックより先にこの島についたエッグマンはナックルズをだましてソニックに敵意をもたせていたのだ。



ボーナスステージはガチャガチャだ。１UPとバリア狙い。

ということで、カオスエメラルドを取りかえすためのソニックの冒険が始まる。見どころは、あちこちで邪魔をしてくるナックルズと、攻撃方法が地球にやさしくなった感のあるエッグマンだろう。

自キャラは2と同じで、ソニック&テイルス、ソニックのみ、テイルスのみ、の3つから選べる。ソニックでプレイするのとテイルスでプレイするのは別ゲームをやっていると思うくらいの違いがあるぞ。



ソニックはあんな苦労をしてるのにテイルスってやつは！

ソニックの特長はバリアにある。3種あるバリアのボタン押し効果が使えるのだ。これにより特殊な攻撃が可能になる。また通常ジャンプ中にボタンを押すことで瞬間的にバリアをはることもできる。

一方テイルスの特長は、空を飛べるということだ。通常ジャンプ中にボタン押して、しっぽをまわして空を飛ぶことができる。連打により上昇していくが、連打の受けつけ時間は8秒、ここでテイルスは疲れてしまうのだ。最高点から下降時間は4秒で計12秒飛んでいられるのだ。また2人用ならソニックをのせて飛ぶこともできる。おまけ的存在ではなくなったテイルス、今回は2人用が面白いのだ。

（珈琲FREAK！）



エッグマンも2人で闘えばすごく楽に楽せる。



ボスキャラより、テイルスのほうが目立っている気が。

センキュー!!

5月15日号で「デスマシーンの居場所求ム」に対して死ぬるほどたくさんのハガキ、えーんど電話などいただき、ウチの

SFC　カプコン　6月10日　9500円

キンドラに続き真打ち登場
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド

アーケード版はキャプコマに消されて（泣）しまったが、家庭用ではこちらが主役だ。



ポスターのハゲはパーシバル!?

ザ・キングオブドラゴンズに続いて、今度はナイツ・オブ・ザ・ラウンドがスーパーファミコンで発売される!!

この手のカプコンゲームの中では一、二を争うほど難しかった（と思う）ので、クリアにどうしても手が届かなかった、って人も結構いたんじゃないかな?

このゲームは特にそんな人たちにやってもらいたいゲームだ（まあ当然か）。これから始めようと思った人も、既にクリアしたことのある人も当然おかまいなくバンバンやってくれ。

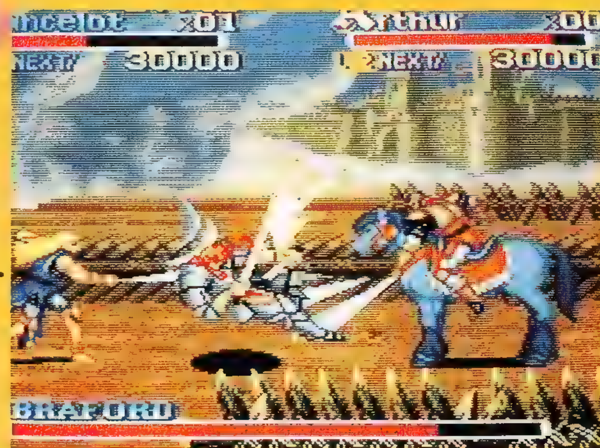
それじゃ、おさらいってことでちょっとゲームの説明を。

キャラは3人。アーサーとランスロットとパーシバルだ。ポスターにハゲのオヤジがいるのにゲームを始めるといなくて、おかしいなと思いつつ、パーシバルを使って後半まで進むとこいつがハゲるのはあまりにも有名な話。

面構成は全7面で、次のようになっている。

1面　戦火の村
ボス　スコーン
2面　大乱戦
ボス　ブラフォード
3面　城砦の攻防
ボス　アーロン
4面　騎士祭
ボス　ファントム
5面　遠征
ボス　バルバス
6面　異国の騎士
ボス　ムラマサ
7面　王城の決戦
中ボス　アイアンゴーレム
ラスボス　ガリバルディ

と、こんなぐあいだ。

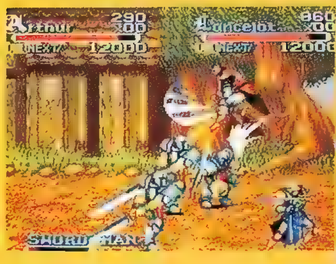


ブラフォードの馬は強かった。

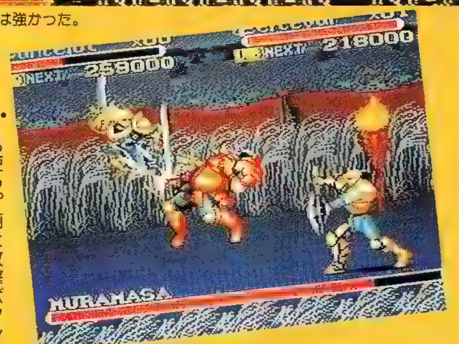
カプコンの伝統「2ボスは最強」を貫いていて、やっぱりブラフォードは強い。しかし、このゲームで最強のボスはムラマサである、と全国200万のナイツ・オブ・ザ・ラウンダーは思っていることだろう。だってヤツってば、ガードとガードの間を狙うのがやけにうますぎだし…そう思いません?

まあ面構成はこんなところで、次は操作説明だ。

まず移動は8方向、攻撃ボタンとジャンプボタンの2ボタンで、同時押しはメガクラッシュだ。ジャンプボタンは乗馬と馬の向きの方向転換にも使う。前と攻撃ボタンで大振り、後ろと攻撃ボタンでガードだ。ガードはずっと続けていると疲れてしまうので注意。さらに、上と攻撃ボタンで特殊攻撃だ。まあこんなところかな。



ソードマンをまとめてから倒すと高得点なんだよね。



そういえば馬にも種類があって、アイテムで出てくる馬と、ブラフォードの乗っている馬がたぶん最上級（パワーとスピードがある）で、次に道に落ちてる馬、さらにその下にバスター（敵ザコ）が乗ってくる馬…というふうにランクづけをしてたと思う（ほんとはどうだか知らない…）。よく馬を拾ったときに「こいつ駄馬だよ」「こいつはサラブレッドだぜ」なんてことを言っていたものだ。

稼ぎもけっこう熱く、ソードマンやバードマンを続けて倒すためにできるかぎりつれていったり、体力極限まで減らして食器セットを1UPに変えたり（出ないと悲惨）と、まあそれはそれは人知を超えたプレイだったものです…。

まっそれはさておき、こんないい（とにかく世界にのめりこめる）ゲームがスーパーファミコンでできるなんて、もう願ったり叶ったりだね。そんなワケで今すぐソフトショップへGO!

（Ace）

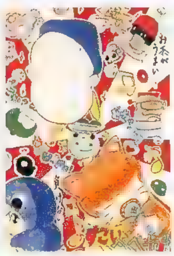
飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

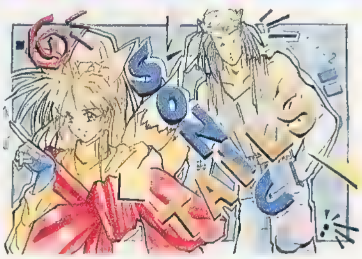
ナイスでラブリィな読者様のイラストを、クイズネタにしちゃうなんて罪なワタシ。これからは、ふつうのイラストとは別に、クイズ用のイラストも描いてくれるとうれしいな。先々号の答えは、悪魔城ドラキュラ。



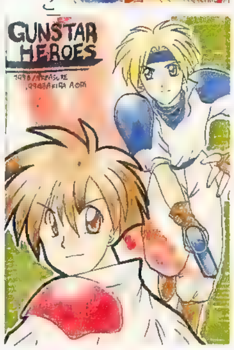
（愛知県　名古屋ビッチ君）



（愛知県　桃色騎士君）ほんと、すごいや。お茶もうまそうだし…。



（岐阜県　松岡良樹君）こんな2人もいいのでは?どう?



（新潟県　あおりあきらさん）これからもトレジャーに注目しようぜい。



（東京都　守々多衣草さん）そうそう。"むげんとうぶ"が超つかえるよね。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



今号の読サビは、いつもよりも1ページ多い全4ページでお送りします。月2回だと計6ページだから、2ページ損した感じ。でも、合併号が続くといーなぁ……。

新作テレカ　送料：A



桜瀬ユリ
（1300円 GS-10）

桜瀬キング
（1300円 GS-11）

★コミゲで人気の高い桜瀬さんのテレカが出るよ！

ナコちゃん人形　送料：G
（6000円（予価） SS-87）



★読サビが命運を賭け、今年の夏に勝負を挑む！手札は、読者人気も爆発的な強さを誇るナコルル嬢と、タカラさんの協力で彼女の3D化に成功！その名も「ナコちゃん人形」だ。まだ、試作品の段階でこれだけの出来だから、製品はすばらしいものになるだろう。さあ、今すぐに予約するのだ！完全限定製品になる予定だから、早い者勝ちだぞ!!



★大評判のナコルルポスターでもおなじみ、都築先生のイラスト入り貯金箱が登場だ!!

新作貯金箱　送料：F
侍魂貯金箱
（1800円 SS-51）



MONDO先生描きおろしイラストのマグカップで茶をしばけ!!

新作カップ　送料：G

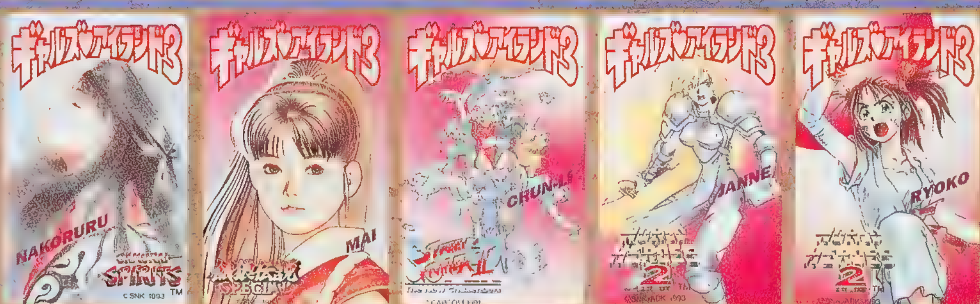
舞ちゃんカップ
（800円 SS-67）

餓狼SPカップ
（800円 SS-68）

悪の帝王カップ
（800円 SS-69）



キーホルダー　送料：E
マッドマン
（580円 GA-14）
精霊
（580円 GA-15）



G3ナコルル
（1200円 G3-1）

G3舞
（1200円 G3-2）

G3春麗
（1200円 G3-3）

G3ジャンヌ
（1200円 G3-4）

G3リョウコ
（1200円 G3-5）

★5枚まとめて買ってくれた人の中から、先着300名様に、非売品ギャルズ3オリジナルテレカケースをプレゼントしまーす！





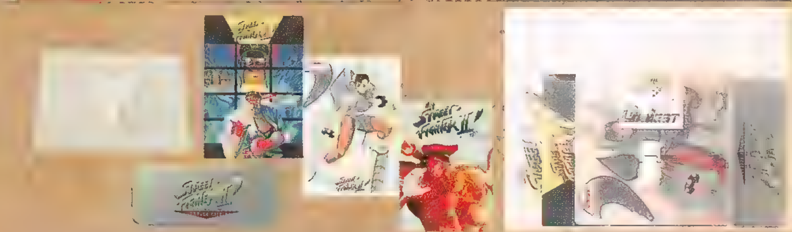
新生文具セット大解剖！

ゲームキャラのグッズを学校に持って行きたいけど、没収されてしまうし…なんてお悩みの学童たちよ。そんな悩みを解決する方法がここにあるぞ！そう、文具だ。これならば先生に文句を言われたって、へっちゃらだ。読サビからのおすすめの文具セットは、以下の５種類で、好評発売中。送料はすべて、Eです！



ストⅡセット（1850円 OG-1）
ストⅡセットは、黒く怪しげに輝くストⅡカンペンと超絶的にアツいストⅡ下敷きと爆裂カッコイイストⅡレポパに加え、さらにオマケノートとキャリーケースがついているんですよ。

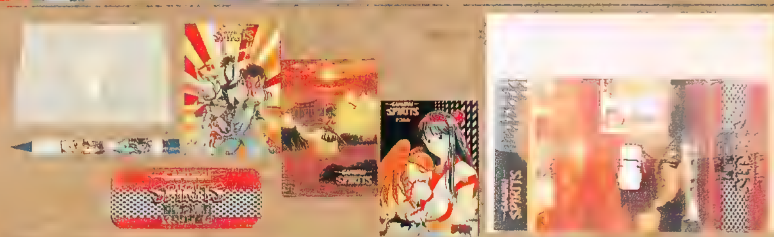
ダッシュセット（2000円 OG-2）
ダッシュセットは、いぶし銀のダッシュカンペンと劇的に美しいファイティング春麗下敷きと端麗なるダッシュレポパに、おまけベガパルノートとキャリーケースがついているのだ。

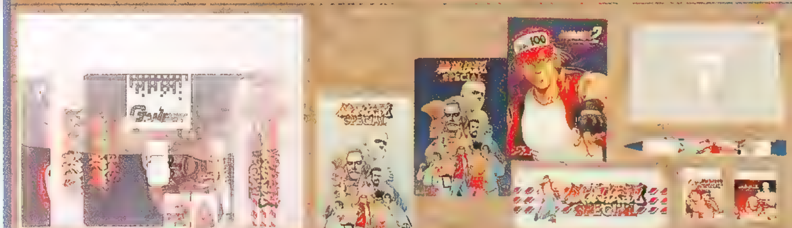




餓狼2セット（2000円 OG-3）
餓狼2セットは、青いときめき餓狼2カンペンと闇のいざない餓狼2下敷き、純白のまどろみ餓狼2レポパに、テリーノートとキャリーケースがつくって寸法だ。

サムライ寺子屋セット（2300円 OG-4）
サムライ寺子屋セットは、グレーテストなサムライカンペンとハイレベラーなサムライ下敷きとフレキシブル極まりないサムライレポパ、ビューティーセレインなサムライシャーペンに、ナコルルノートとキャリーケースが原子レベル融合した、とってもエキゾチックジャパンなセット。





餓狼SPセット（2500円 OG-5）
餓狼SPセットを説明する。スパークリングな餓狼SPカンペン、シュープリーム餓狼SP下敷き、バーニング餓狼SP下敷きと、さらにコズミック餓狼SPシャーペン、さらにさらにシャインアクア餓狼SP消しゴムAとBにノートとキャリーケースが、愛の合体を達成した最強のセットであることうけあい。



★この夏公開のストIIの映画の前売り券を、テレカとセットにして読サビから発売！全国どこでも見られるので買うしかね〜!!

チケット　送料サービス
ストIIムービーチケテレ
（2500円　TP-1）※一般
ストIIムービーチケテレ
（2300円　TP-2）※学生(大学・高校・中学)
ストIIムービーチケテレ
（1900円　TP-3）※小人(小学生・幼児)

緊急速報
ストIIチケテレを購入された方の中から、ぬわんと100名の方々にすってきな商品が当たるらしいぞ。もうこれは買うっきゃあないね！

ゲーメストビデオ　送料サービス
龍虎の拳2（6800円　GV-8）





新作ビデオのお知らせ
スーパーストⅡX
（6800円（予価）GV-9）





ナコルルSPタオル（2枚組）
（1200円 SS-49）送料：C
忍術タオル
（1000円 SS-50）送料：C



餓狼SPシール（ダブルシールです）
（500円 SS-64）送料：D



龍虎2シール（ダブルシールです）
（500円 SS-81）送料：D

今号の読サビプレゼント企画のお知らせ
お買い上げレベルごとに、ゲーメストオリジナル（どこにも売ってない）ノートをプレゼントするぞ！
（期間▷5/30〜6/14消印有効）
★お買い上げレベル★
Level.1…2000円以上3000円未満（ノート1冊）
Level.2…3000円以上5000円未満（ノート2冊）
Level.3…5000円以上（ノート3冊）
読サビでノートをもらって、Let's study

Sold out
餓狼コミックテレカ
（1300円 GS-4）



今号のむーBゲー



静岡県 まめさん
ぶちきれ寸前!あとひと息。

今号のお薦めテレカ



ども、読サビマスター安斉です。オイラの話を聞いてくれ。雑君保プ先生のテレカがあるのを知ってたかな?ほしいなら、今のうちだぞ。注文待ってるよ!!雑君テレカ〔ZT-1 1000円〕



餓狼SPカンペン
〔700円 SS-59〕
送料:C



サムライカンペン
〔700円 SS-43〕
送料:C



侍魂落書き帳
〔400円 SS-71〕
送料:E



龍虎2ノート
〔380円 SS-77〕
送料:E



餓狼SP下敷き
〔280円 SS-66〕
送料:D



サムライ下敷き
〔280円 SS-52〕
送料:D



餓狼SP消しゴムA
〔120円 SS-61〕
送料:B



餓狼SP消しゴムB
〔120円 SS-62〕
送料:B



餓狼SPレポパ
〔350円 SS-60〕
送料:C



サムライレポパ
〔350円 SS-44〕
送料:C



龍虎2イレーサー
〔120円 SS-79〕
送料:B



乙女字消し
〔120円 SS-80〕
送料:B

今号は、いつもならスペースの都合上なかなかお見せできない、グッズの裏側や中身をど〜んと紹介してみました!



餓狼SPシャープペン
〔400円 SS-70〕
送料:C



サムライシャープペン
〔400円 SS-47〕
送料:C

Tシャツ
送料:E
サイズ:Free



サムライロゴ
〔2500円 SS-46〕
※バックプリントです



スーパーストⅡ
〔2500円 MT-1〕



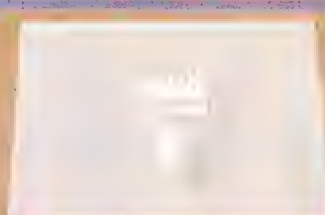
龍虎の拳2
〔2500円 SS-82〕



餓狼伝説SP
〔2500円 SS-63〕



マッドマン
〔2500円 GA-4〕



ゲーメストキャリーケース
〔850円 G-13〕送料:E



㋖屋ロゴキーホルダー
〔350円 G-12〕送料:B

テレカ 送料：A

テレカには送料が100円かかります。何枚でも100円ですが、[illegible]ので、気を付けてくださいね。テレカはこのほかにもあるので、問い合わせてね。



スーパーX [1200円 C-37]
豪血寺一族 [1200円 AT-1]
戦国エース [1200円 PK-1]
織倉ナコルル [1300円 GS-6]
織倉シャルロット [1300円 GS-7]
龍虎ソルジャー [1200円 SS-72]
格闘乙女物語 [1200円 SS-73]
挑発ハンター [1200円 SS-74]
気力マニア [1200円 SS-75]
都築ナコルル [1300円 GS-8]
皆川サムライ [1300円 GS-9]



スーパーストII [1200円 C-35]
スーパーな奴ら [1200円 C-34]
波動拳 [1200円 C-33]
四天王 [1200円 C-32]
昇龍拳 [1200円 C-31]
餓狼SPテリー [1200円 SS-55]
餓狼SPアンディ [1200円 SS-56]
餓狼SP東 [1200円 SS-57]
サムライ覇王丸 [1200円 SS-37]
サムライ半蔵 [1200円 SS-38]
サムライガルフォード [1200円 SS-39]



サムライナコルル [1200円 SS-40]
サムライ右京 [1200円 SS-41]
サムライシャルロット [1200円 SS-42]
魔法大作戦 [1300円 GR-1]
餓狼SP [1200円 SS-58]
織倉W・H娘 [1300円 GA-2]
餓狼伝説 [1000円 SS-1]
餓狼伝説2 [1200円 SS-3]
スーパー春麗 [1200円 C-28]
拳 [1200円 C-27]
隆 [1200円 C-26]



ガイル [1200円 C-29]
バルログ [1200円 C-30]
D・J [1200円 C-24]
キャミィ [1200円 C-22]
フェイロン [1200円 C-25]
織倉マッドマン [1300円 GA-11]
T・ホーク [1200円 C-23]
龍虎の拳 [1200円 SS-2]
大張餓狼伝説2 [1300円 GS-3]
織倉春麗 [1300円 GC-1]
織倉ジャンヌ [1300円 GA-1]



バインダー [800円 B－1]送料：F
NEWバインダー [1200円 B－2]送料：F
ロゴキャップ [3000円 W－8]送料：G
観音テレカケース [1000円 G－11]送料：C
雑君テレカケース [1000円 G－10]送料：C

読者サービス部通信販売お申し込み方法

●サービス部の通信販売は本誌の間に付いている郵便払込通知票または、郵便局の通知票でお申し込みください。
*現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月ほどかかります。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外交換を受け付けません。●価格はすべて税込みです。

送料表

A	何個でも	……100円	D	3個まで	……200円
B	2個まで	……100円		4個以上	……400円
	3個以上	……200円	E	何個でも	……500円
C	1個なら	……200円	F	何個でも	……800円
	2個以上	……400円	G	単品発送	……800円

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。（単品発送の商品は別扱いになります）
例：織倉ローザテレカ1枚…………100円
舞等身大ポスター1枚…………800円
WH2テレカセット1セット…500円
餓狼2下敷きセット1セット…800円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は1600円となります。

ゴールドチケットサービス

通販の申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ：40点

郵便振替口座番号：東京5-98420 (株)新声社　読者サービス部　お問い合わせ先：03(3293)9326(月～金：AM10：00～PM5：00)

[illegible]の叫び



再び登場シモベーヌまこでです。いつもお世話になっております。新声社が社運をかけて世に送り出す「ナコちゃん人形」の予約を絶賛受付中である。予約する場合は、その商品のみで注文してくれ。一緒に別の商品を頼むと、発送が遅れてしまうのだ。よろしくお願いするでござるよ皆の衆。というわけで、予約お待ちしております。新声社の未来は君の双肩にかかっている！

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京 5 98420
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
料金	払込み / 特殊
備考	
払込人住所氏名	郵便番号（お忘れなく） （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔　—　—　〕
受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5 98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
※払込人住所氏名	
備考	受付局日附印

㋘屋瓦版 MARU-GE-YA KAWARA-BAN

今度のイベントは、ここがポイント!!

祝!㋘屋大阪上六店オープン1周年記念フェア

みんなのおかげでついに、㋘屋大阪店も一周年を迎えることができました。これに応えるべく㋘屋では記念フェアを行うぞ!また、素晴らしい賞品が当たるビンゴや、プレゼントもあるのでみんな来てね。詳しくは店頭に告知するので、来ないとソンするぞ。

6月15日(水)から
7月14日(木)まで実施

■6月の月間イベント

先月に引きつづき、ワーヒー2JETの10人抜きだ!発売されてしばらくたったので、さらなる磨きがかかっていること間違いなし。誰だ挑発だけに磨きがかかっている奴は?(笑)

■スペシャル月間イベント

格闘だけがゲームじゃない。このたび、㋘屋ではそのことを前提に、極上パロディウスのハイスコア集計を行うぞ!㋘屋でハイスコアを出したら、申請用紙に記入してカウンターへ持ってきてくれ!もちろん賞品も用意しているのでハイスコアラーは6月の㋘屋は要チェックや!!

■NEO・GEO情報

①FHダイナマイトや龍虎の拳2などの商品が君を待っている。もちろん、このほかにもネ!
②WH2JETやトップハンターなどの最新ソフトも店頭にて予約受付中!!
③メモリーカードを扱っているのでヨロシク。どんどん出る新作をセーブする唯一のお供。君は持っているかな?(2500円)
④ネオジオソフトの予約には前金として2000円が必要です。キャンセルされた場合、予約金をお返しできないシステムですのでご注意ください。

スーパーストⅡXニューグッズフェア第2弾

■㋘屋のニューグッズフェアはいつも熱い!

大好評に応えるべく、スーパーストⅡXニューグッズフェア第2弾を行うぞ!すでに発売されている数々のグッズを買ってカウンターへGO!これを買わない手はないぞ。えっ、どんなグッズが出てるのかって?まかせてくれ、テレカはもちろん、Tシャツ、文具セット、そして目玉はインスタントカメラってな感じ。当然ほかにもいろいろあるので㋘屋に来たらチェックしまくってくれよな。

これらの商品を買ってくれた人にスピードくじを引いてもらって、いろんな賞品をプレゼントしちゃうぞ!もちろん非売品のモノも用意してるので2倍オトクだぜ。今月のMVPは君だ!

6月1日(水)から
6月30日(木)まで実施

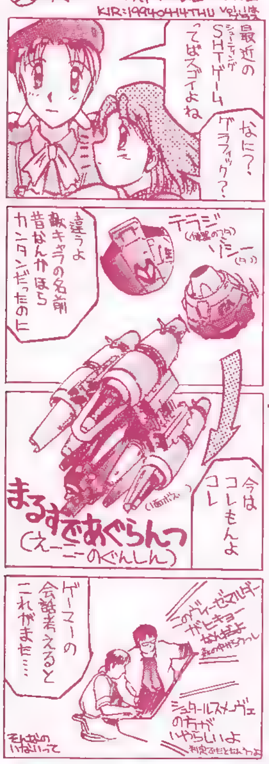




イラスト:㋘屋コミュニケーションノートより勝手に抜粋。

早いもので大阪店は1周年!!

S-ストⅡXビデオ&増刊発売セールもあるし、1周年特別フェアも…とにかく㋘屋に来い!!

■6月上半期のイベントスケジュール

上半期	㋘屋大阪上六店	㋘屋東京内神田店
4日(土)	**ファイターズヒストリーダイナマイト・トーナメント大会** 隠し技も公開されて、さらに対戦が熱いぞ。君もいますぐこの大会にエントリーするのだ!!	**期待のニューパズルゲーム!だるま道場ゲーム大会** 新感覚のパズルゲームということで、だるま落としをもとにしたこのゲーム、これはやるしかない。
5日(日)	**いま最も熱いスポーツゲーム!!得点王2トーナメント大会** すでに発売されて強者ばかり(?)になったかな。前作を超えたこのゲームで君もプレイしてみないか?	**ファイターズヒストリーダイナマイト・トーナメント大会** 家庭用ソフトも発売されてより多くの人が、そしてより多くの挑戦者と君も対戦プレイ。テクニックとパワーで1位を目指せ!
11日(土)	**東京店と同時開催**	**スーパーストⅡXビデオ解説だ!** もう多くは語る必要がないだろう。そう、恒例のビデオ解説さ。新システムのスーパーコンボや新技で前作を上回ったスーパープレイをみせてやるぜ。もちろん、対CPU戦もバッチリ収録済みだ!!
12日(日)	**だるま道場ゲーム大会** シンプルな構造だが奥は深い。これパズルの原点ナリ。てなわけでこのゲームはその言葉にピッタリ当てはまる。こんな面白いゲームをやらずしてゲーマーとはいえない。	**スーパーバレー'94ゲーム大会** スーパーバレー最新作がついに登場。システムはそのままでも戦略は格段にスケールアップだ。君はどこまで戦えるかな?腕試しならぜひ参加してくれ!

ストⅡ映画化記念!㋘屋特製セットだ!!



今年の夏、ついにストⅡが全国の劇場に殴り込む!!

そこで、㋘屋ではストⅡ映画化を記念して、ゲーメストオリジナルテレカ付きの特別前売券を販売します。さらに、劇場版ポスターまでセットになって絶賛発売中なのです。

これはもう㋘屋で買うしかないね。後悔してからでは遅い遅い。夏休みのスケジュールを1日開けて待っていてくれよ!!

■特製前売券セット■

一般 2500円
学生 2400円
小人 2000円

(価格は税込みです。また、前売券のみの販売もしていますので、ご希望のかたは店員に申しでてくださいね)



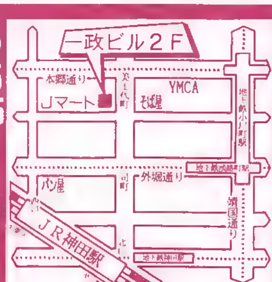


椎名へきるちゃんの㋘屋両店サイン会が大盛況だったよん

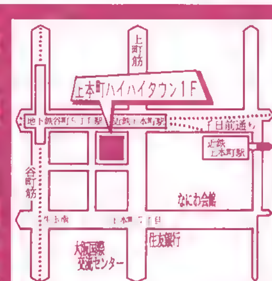
3月26日・27日にサイン会を決行!当日は熱いファンが押しかけて店内の温度が5℃はUPしたぞ。また来てくれよんって声も多かったぞ!!

天下一ゲーマーの店 ㋘屋 Super Gamer's Market MARU-GE-YA

●東京内神田店●
TEL03(3293)9325
FAX03(3293)9325
営業時間
12:00〜19:00
月曜定休日
〒101 東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F



●大阪上六店●
TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11:00〜19:00
第2月曜定休日
〒543 大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン1F

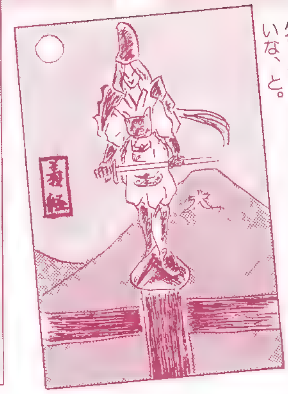


ゲーマーのオアシス

レゲーの魂

古いゲームを知らない読者にも楽しめるようにするにはどうしたらいいか。最近の悩みのタネです。

KAL



（岐阜県　井成さん）●源平討魔伝ですね。久しぶりに見たら、やっぱり演出がすばらしいな、と。

レゲーゲーセンMAP

名古屋市南区にあるユニー笠寺店（名鉄笠寺駅近く。行けばわかるので地図はなし。5階建てだからすぐみつかります。歩いて1～2分）には次のレゲーがあるぞ。

○プロモナコGP（セガ、'80年製！）

○ターボ（同、'81年製！）

○ポールポジションII（説明不要！）

以上3ゲーム純正筐体（多分）が動いております。

そのほか、ハングオンJr.、エンデューロレーサー、アウトラン、スーパーハングオン、トップランディングがアップライトみたいな小さな筐体であります。

あとはシューティングゾーンとカプコンボウリングで全ゲームの発表を終わりたいと思います。

P.S. コバヤの30円野球ゲーム（14点取ると1ゲームサービスする超有名作！）もあった。ようやく40点とれた。

（愛知県　低難芸魔SELL君）

●最近レゲー情報が少ない！とお叱りを受けました。レゲーゲーセンMAPも、大事なコーナー構成要素のひとつだからね。これからも優先して採用していきたいと思ってます。

新潟県長岡市長岡駅前の長崎屋の7階・8階はなかなかすごいですよ。

7F……熱血硬派くにおくん、R・TYPE、究極タイガーetc.

8F……ガントレット、黄金の城、ニンジャウォリアーズ、怪傑ヤンチャ丸、1942etc。

ほかにもありますが（特に8F）主なものはこんなところです。

あと、7Fにはまーじゃんや花札がかなりありましたよ。

（新潟県　山崎　至君）

●タイトー系のゲームが多いみたいですね。駅前ということで、場所もわかりやすそう。

東京のスーパーファンタジーゾーン人氏のおたよりにあったゲーセンへの詳しい行き方を教えましょう。

小倉駅を降りたら祇園太鼓像のすぐ正面にあるエスカレーター（階段）を上ってください。ガードレール上に着いたら最初の分岐点を左に曲がり、つき当たりのエスカレーターを下って真っすぐ進むと、目的地のゲーセンに着くことができます（ゲーセン名は確か『ユー・ボックス』だと思います）。

このゲーセンは本当にすごい!!なんとスパIIや龍虎2などが30円(!)でできるのです。

しかし、これだけではありません。レゲーもいっぱいあるのです。ロッドランド、ウルトラマンが10円。究極タイガー、R-TYPE（I、II）、ラビオレプス、アウトゾーン、フラッシュポイント、STG、クォース、ファイティングファンタジー、鮫！鮫！鮫！（2Pバージョン）、コラムスII、スカイアドベンチャー、チェルノブ(!)、ガルフストーム(!)が20円でできるのです！特に最後の2つはマニアをうならせるゲームに違いありません。みんな来るしか！（ただし3月下旬以来行ってないので、多少変わってるかも……）

（福岡県　新陰流さぶろう君）



（東京都　てじちゃん君）●すでに何度か紹介されている店。ほぼ週替わりみたいなので、行く人はそのへん若干注意。

●カルテット（4人同時プレイのできるセガのアクションシューティング）が純正筐体入りで置いてある店だったよね。しかし1プレイの料金が安いこと安いこと。経営のほうは大丈夫なのかなぁ…とかよけいな心配をしてしまう。

今月のぶたさん



（大阪府　MINO君）●ぶたさん2枚目。こちらも古～いハガキ。ついにぶたさんの日がきたぞ！って感じ？



（東京都　佐根〝ワンダーモモ〟和良93さん）●すご～く前のハガキだけど、いつか小特集してみたいと思ってとっときました。

このゲームを語る

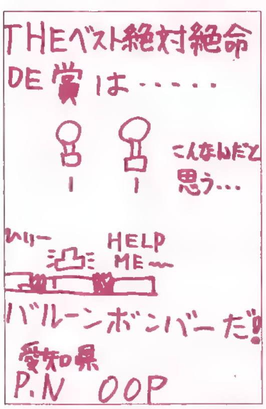
もう10年以上もゲーム好きを続けている僕ですが、その中でも妙に印象に残っているのが「バルーンファイト」（だったと思う）です。

ギャラクシアンタイプのシューティングで、画面下にいる王様を、さらいに来る風船から守るという内容で、自分の操る砲台はいくらやられても復活しますが、王様が画面の上へと連れ去られるとワンミスという点に新鮮さを感じた覚えがあります。特に、王様が連れていかれるときに発する「HELP！」、救出に成功したときの「THANK YOU！」、完全に連れ去られたときの「BYE！BYE！」といった声を聞いたときには驚いたものです。

似たようなタイプのゲームでも、ちょっとした発想の転換と演出によって全く印象の違うゲームになるということを教えてくれたゲームです。

（鳥取県　アジャパー・コング君）

●なつかしいですね。古いゲームを知らない人にもわかるように説明すると、要するに敵がすべて弾を落としてくる風船で、自機である移動砲台は何回やられても構わないかわりに、自機の下（フィールドの1番下）にいる守るべき王様が3回さらわれるとゲームオーバー、というものです。けっこう熱いゲームでしたね。



（愛知県　DDP君）●敵の弾が地面にあたると、その部分がくずれて上を通過できなくなるんだよね。これを上回る絶体絶命DE賞はないのか！

レゲーしりとり

ラッツ（SNK　年不明）

こんなゲーム知らねーって人も多いでしょうが、個人的に割とハマったゲームの1つ。

内容は自分がカウボーイで投げ縄を使って動物をとらえるというもので、狼やら何やらが邪魔してくるのがなんかうっとーしかった。

縄で描かれたタイトルロゴは、今でも印象に残っている

（ジョイフルロードやキャンバスクロッキーもこのころ）このころを知る者にとっては今のSNKの快進撃はちょっと信じられませんが…。（北海道　花田　史記君）

レゲーしりとり

さぁ～て、今回は「ル」「イ」



（茨城県　ひぃろぉ君）●こりゃまた掲載が遅れて申し訳ないです。ところで、このコーナーが読者（ゲーマー）の交流に貢献できるとは。実にすばらしいです。



（福岡県　新陰流さぶろう君）●ナムコの横スクロールジャンプアクション。当人がいうように、レゲーというには新しいかな？でも格闘ゲームから入った人からみればレゲーかもしれないよ。



（山口県　QQQ君）●おっと久方振りのリブラブネタだ。私しゃどうにもこのレバー2本操作についていけなくて、うまくなれませんでした。



（東京都　あかさか　うえのさん）●実は女性だったバラデュークの主人公。あっ、爆突？工藤しずか風パケットガイカス。

「ソ」で終わったレゲーしりとり。とりあえず、読者の方々の意見を聞いてみると、「意味がわからん」というのがちらほら。

……う～ん、確かにそうかもしれない。何のことなんだか、わかりづらいよなぁ。当初の予定では、もっとストレートな、見てそれと分かるものにするはずだったのだが……。もう少し考えねばなりませんね。

それから、こうしろ、ああしろ、こんなんどう？などのご意見、ご感想、新ネタアイデアなども常時受けつけてます。

日々レゲーの魂へ投稿する。これを習慣化しましょう。

んでは、また。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名カード用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1－11－4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用80円切手、手紙、あて名カード（シール）を同封することを条件とします。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

担当 APAPA

同人誌は、情熱だけで作るものだろうか？もちろん、情熱を持って本を作るのはいいことだ。だが、レベルの高い本作りを目指すなら、読む人のことを忘れてはいけない。自分が伝えたいことは何なのか。それはどう表現すれば、読者に伝わるのか。君は考えて本を作っているだろうか。

投稿規定

★同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。
①本のタイトル、判型、頁。
②発行者（団体）名と連絡先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④何月号に掲載を希望するか。（例「〇月15日発売号までに」）
⑤通販を行う期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

★伝言板にはサークル会員募集や、執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。表に何月何日号に掲載希望なのか、書いておいてください。
★伝言板も同人誌も、7月15日発売号締め切りは6月3日、7月30日発売号締め切りは6月20日必着です。どちらあての物にも非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を必ず書いてきてください。ないものは掲載はしません。書類不備として没になります。

同人誌紹介

値段は送料込みです



鉄は熱いうちに打て

ピーナッツハウス発行、B5判48頁オフ、表紙カラー。
「クラウザーが妙に出ている『餓狼2』アニメ中心本です」
ギャグとシリアス半々のマンガ誌。シリアスは、舞の話と少年のクラウザーの話の二つ。表紙から感じられるほど、オリジナル色は強くない。
500円の無記名小為替で。
（〒731-01 広島県広島市安佐南区毘沙門台6-26-3 白石奈己）

プリズム

ハリウッド商会発行、A5判68頁オフ、表紙箔押し。
「気合入ってます」
ゲーム設定に従いながらも、そこそこのオリジナル性をうまく混ぜ込んでいる。全キャラのイラストトーク&ショート漫画にリュウ、キャミィのシリアス漫画などを加えた一冊。
600円の無記名小為替＋270円切手にて。
（〒235 神奈川県横浜市磯子区洋光台3-10-15-304 栗原方 ハリウッド商会）





天下御免の風来坊

前田将発行、B5判52頁オフ、表紙カラー。
「とにかくひたすらマンガを描きました」
ゲストありありのサムスピショートギャグ連打本。絵は発展途上だが、内容はそこそこ読めるだけの味がある。
600円の無記名小為替＋270円切手にて。
（〒321 栃木県宇都宮市御幸本町4658-8 小豆畑春恵）



たとえ火の中水の中

ぱららっけ本部発行、A5判72頁オフ、表紙3色。
「オリジナルストーリーに思いっきり力を入れました」
イラストトークが多すぎ、テーマの絞り込みも甘い。これからの修業に期待して掲載。
500円の無記名小為替＋270円切手にて。
（〒920 石川県金沢市南新保町ロ84-3 中野武生子）



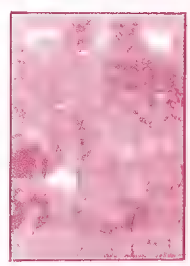
OVER HEAT2

御船与市発行、B5判32頁オフ、表紙2色。
「侍魂、餓狼、バーチャファイターが多めの格闘ゲーム本です。ギャグしかありません」
ネタはありがちなレベルだが、絵のパンチ力はよし。
300円の無記名小為替＋190円切手にて。
（〒216 神奈川県川崎市宮前区平2-12-7-101 中西麻美）



格闘地獄

大島理加発行、A5判24頁オフ。
「侍魂、餓狼、龍虎、豪血寺、バーチャファイターの5つの格闘混合本です」
各ゲームごとに分離せず、複数ゲームのキャラを混ぜているのがよい。表紙の絵柄が好みなら、買ってよし。
200円の無記名小為替＋190円切手にて。
（〒491 愛知県一宮市千秋町加納馬場松下57-5 大島理加）



女のおたく道

PINK TYPHOON発行、A4判24頁オフ、表紙カラー。
「キレてるウチワうけ豪血寺一族本です。下品OKでギャグの通じる方希望！」
判型はデカイわ、内容にも4頁フルカラーがあるわ、ネタは切れてるわで、変な本。一応女性向け。
500円の無記名小為替＋270円切手にて。
（〒196 東京都昭島市緑町4-23-20 久保美奈子）



Million Fights

リハビリーズ発行、A5判20頁オフ。
「VF狂いの3人組が描く、愛と感動のキャラ説明本」
バーチャのキャラを、1頁マンガ付きで紹介。
200円の無記名小為替＋130切手にて。
（〒939 富山県富山市中市7 越澤明子）



A・Girl

山田日和発行、B5判30頁オフ、表紙カラー。
「ナコルル、春麗、キャミィ、舞、アニー、ユリほか男性向けアーケード女の子本です」
春麗×キャミィと白ナコルル×黒ナコルルなど。
500円の無記名小為替＋240円切手にて。
（〒323 栃木県小山市大行寺1002-10 吉田美操）

半蔵・ガルフォード対戦攻略本

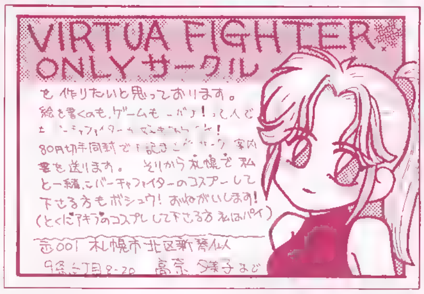
不確定名わーうるふ発行、B5判64頁コピー、表紙特殊紙。
「読まれた方が忍者に勝てることを保証します」
基本技から、各キャラごとの技への対応動作まで。
400円の無記名小為替＋270円切手にて。
（〒170 東京都豊島区巣鴨4-41-10 サンプレンテ巣鴨202号 和久田泰言）

餓狼伝説スペシャル 山田十平衛対戦攻略本

FROSTFOREST発行、B5判26頁コピー。
「やや理屈っぽくなりましたが、ぜひ一読してください」
十平衛の動かし方を、基本から応用、屈辱技まで。
200円の無記名小為替＋190円切手にて。
（〒636 奈良県生駒郡平郡町緑ケ丘6-17-3 藤井秀樹）

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

伝言板

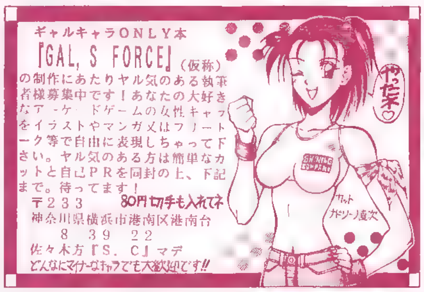


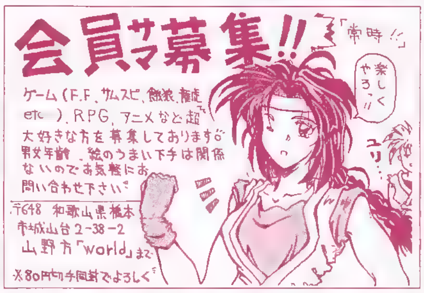




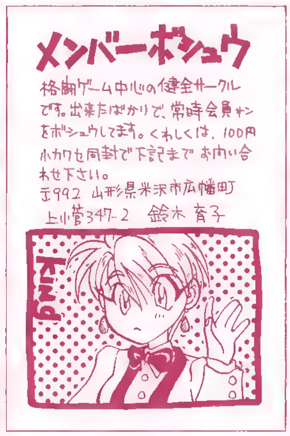




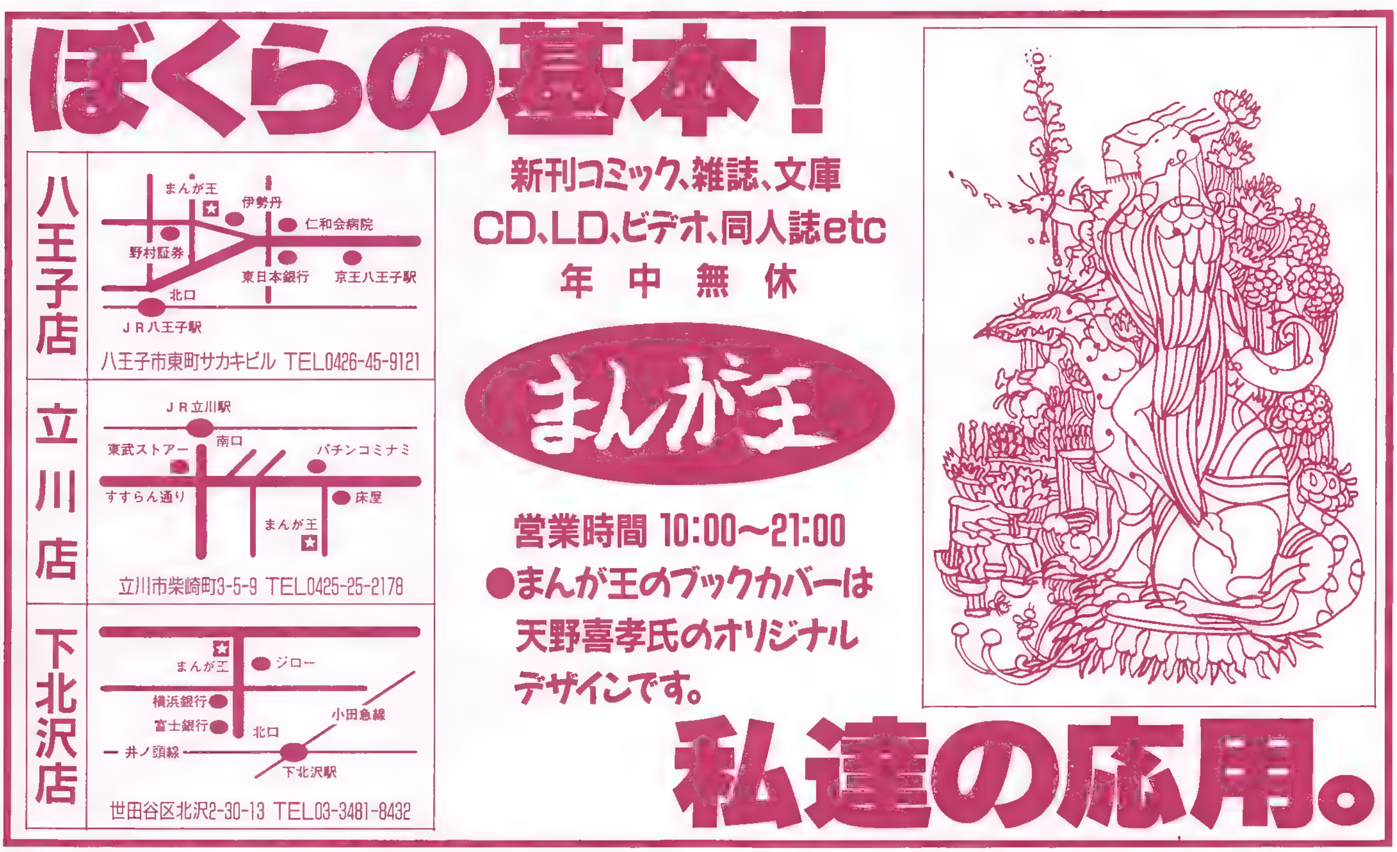












『SOLITARY』パズル2

出題　APAPA

	ン				ウ		セ	
イ			ダ					ク
		サ		□		マ		□
ウ				マ			イ	
			ン		ダ	□		
	ホ			サ				ン
		イ				ウ		
マ	□				ホ			サ
	セ		イ				ダ	

解き方

前回よりも、元ネタに近い、今回のパズル。カンで答える場合は、正答確率は1-26分の1。こりゃあ、ちゃんと解いたほうがよさそうだねえ。

さて今回は「マホウダイサクセン」の9種類の文字を、問題のマスに収めてもらう問題だ。

収める条件は、①タテ9列、ヨコ9列それぞれに、9種類の文字が各1コずつ入り②太線で囲われた3×3の枠内にも、やはり同様に各1コずつ入る、という2つだ。

そうしてすべてのマスに文字が入ったところで、今回の解答は、「二重枠に入る4つの文字は何だろうか?」ということだ。

解答がでたら、それを官製ハガキの裏に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、〒101東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル　新声社ゲーメスト編集部『パズル係』あてに送ってくれ。

しめきりは6月20日必着。

正解者の中から、牝馬之貞した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。もちろん問題アイデアも、記念品を用意して待ってるよ。よろしくね!!

最後に一言。ハガキイラストは、当選落選には関係ないぞ。それじゃあ、根気で解くのだ~!!。

5月号 当選者発表

さて『黒と白』パズルの正答率は94%。正解者難易度アンケートは、VH4%・H14%・N34%・E27%・VE18%・無回答3%と、ノーマルを中心に、ぐっとイージー寄りの結果となりました。

ルールを理解するのが大変、という意見もあるけど、あれ以上くわしく解説するスペースはないのでごかんべんくださいな。

問題Aの塗り分けには、解答に影響のない複数解答を作って、惑わそうとしたんだけど、あまり効果はなかったみたい。簡単に解けるんで、ひねくりまわして隠しメッセージを見つけた人がいなかったのは残念だな。

当選者

PN　妻沼人君（埼玉県）
PN　豹竜雅礁さん（三重県）
PN　涙ジョージさん（三重県）
遠藤晋司君（京都府）
武田豊史君（京都府）

以上5名。おめでとさん。

さて、Mr.Mt君、一本線にしなくてはと思った人も多かったみたい。テトリスの鬼君『次号』のチェック、鋭いねえ。猫柳さん、僕の都合でパズル休んだことは、一回もないぞ。亜美野さん、またチャレンジしてね。みなみさん、いばる人と自信持った人、僕はどっちでしょ。ってとこで、今回の一言メッセージはここまで。ところで、表記しづらいPNの人は、ここに載りにくいので注意ね。

「豪華な粗品」の発送データが混乱してます。当選したのに、粗品が届いてない方は、当選月号と名前、その時のPNをハガキに書いて、「豪華な粗品」係に送ってね。パズルの解答ハガキと一緒に書いちゃだめだぞ~。ではまた次号で。

"今月の残念賞"



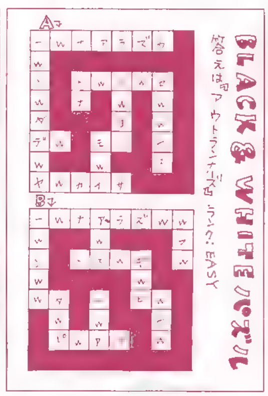
PN　三輪亮君（東京都）⑮
先月のM改1。すっかり競争率の高くなったM改。ゲー太郎を探せ。



PN　かきのたね君（愛知県）⑯
新シリーズはD&Dの妖精さんでした。それにしても⑯とは…。



須山剛司君（千葉県）⑮
うまいワケではないのだが…妙に怖いハガキなので、載せる。



PN　HENさん（北海道）⑮
というわけで、解の例。問題Aは別解もあるが、解答には関係ない。



PN　梅夢君（大阪府）⑯
ブとカロとか、ぜんぜん問題の図の中にない文字じゃないのさ。

おてもとに!!サービスをご利用ください

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板から家庭用ゲームソフトまで豊富な在庫

ほんの一例

カプコン

ストリートファイター	¥19000
ストリートファイターII	¥16000
ストリートファイターII	¥19000
ファイナルファイト	¥15000
カプコンクイズ2	¥25000
バース	¥36000
スーパーストリートファイターII	¥59000
スーパーストリートファイターIIX	TEL

コナミ

X-MEN	¥25000
エスケープキッズ	¥22000
グラディウスII	¥19000
亀忍者	¥10000
クライムファイター	¥ 9000
グラディウスIII	¥19000
ガイアポリス	¥27000
クォース	¥ 3000
サンダークロス	¥16000
ゼクセクス	¥22000
サンセットライダーズ	¥36000
G・I ジョー	¥32000
出たなツインビー	¥18000
トライゴン	¥18000
バッキーオヘア	¥32000
パロディウスだ！	¥15000
マーシャルチャンピオン	¥29000
ミスティックウォリアーズ	¥35000

タイトー

レイフォース	¥79000
阿修羅ブラスター	¥15000
グリッドシーカー	¥29000
ガルメデス	¥10000
麻雀クエスト	¥29000
ブランディア	¥24000

データイースト

クルードバスター	¥10000
キャプテンアメリカ	¥19000
デスブレイド	¥13000
ダークシール	¥12000
ダークシールII	¥15000
ファイターズヒストリー	¥17000
ファンキージェット	¥13000
ロボコップ	¥10000

アイレム

アンダーカバーコップス	¥35000
R-TYPEII	¥15000
R-TYPEレオ	¥20000
イメージファイト	¥ 8000
エアーデュエル	¥12000
ガンフォース	¥10000
海底大戦争	¥49000
ギャロップ	¥ 8000
ガンホーキ	¥12000
サンダーブラスター	¥10000
大工の源さん	¥ 6000
ドラゴンブリード	¥12000
ボンバーマン	¥10000
メジャータイトル	¥29000

東亜プラン

究極タイガー	¥ 8000
達人	¥10000
達人王	¥19000
ドギューン	¥19000
ズィグゼイト	¥19000
ブービー	¥ 8000
ゼロウィング	¥ 8000
ヴィマナ	¥10000
V・ファイブ	¥19000
ナックルバッシュ	¥29000

バンプレスト

戦国エース	¥39000
マクロス	¥26000
マクロスII	¥16000
ウルトラマン	¥ 6000
SDガンダム	¥ 6000
機動戦士ガンダム	¥13000
SDガンダムネオバトル	¥12000
ウルトラ闘魂伝説	¥12000

ナムコ

ニューマンアスレチックス	¥49000
スーパーワールドコート	¥49000
ナックルヘッズ	¥25000
F／A	¥22000
エクスバニア	¥10000
エメラルディア	¥19000
コズモギャングザパズル	¥ 7000
クイズ魔Q大冒険	¥ 8000

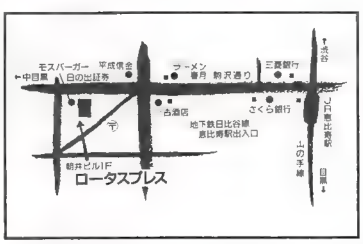
その他

シュトラール	¥ 6000
オメガファイター	¥ 7000
ゴモラ	¥ 7000
エアバスター	¥15000
F1グランプリ	¥ 3000
ソニックウイングス	¥26000
ゼロチーム	¥36000
ソルダム	¥ 5000
上海	¥ 5000
ハチャメチャファイター	¥14000

その他基板は豊富に用意してあります。



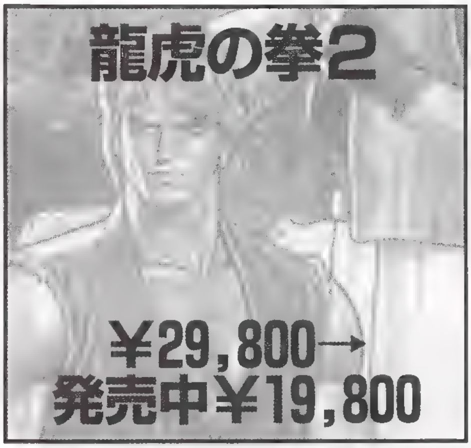
初めての方大歓迎!!
お気軽にTELください

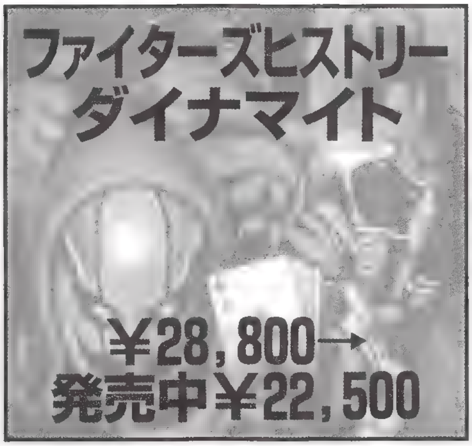


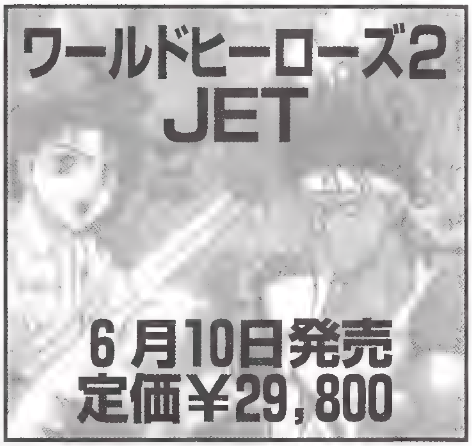
株式会社ロータスプレス
LOTUS PRESS

翌日商品が
日本全国早くて便利なコレクト

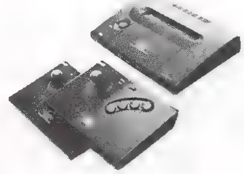
NEO·GEO　Panasonic R·E·A·L 3DO™ INTERACTIVE MULTIPLAYER™　ザ・通販







NEO GEO

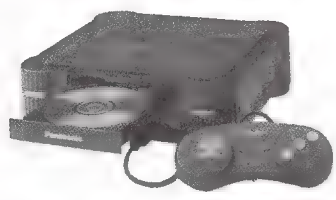


本体 ……………………… 48,800円
→32,800円

ソフト名(新品)	定価	販売価格
餓狼伝説スペシャル	28,000円	21,800円
サムライスピリッツ	28,000円	21,800円
ファイヤースープレックス	28,000円	13,800円
龍虎の拳	28,000円	19,800円
ワールドヒーローズ	25,800円	13,800円
キングオブザモンスターズ2	25,800円	13,800円
餓狼伝説	23,800円	9,800円
戦国伝承	19,800円	9,800円
フライングパワーディスク	25,000円	18,800円

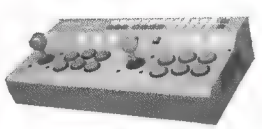
※価格は変動する場合があります。

3DO R·E·A·L



本体 ……………………… 54,800円
→49,800円

KIC PANA TWIN
（S内蔵）



本体 ……………………… 38,000円
RGBケーブル ………3,000円

シグマAV-3000
（S内蔵）



AV3000 ……………… 25,000円
Σ6000ターボ ……… 13,800円

NEO·GEOパーツ類	定価	販売価格
コントローラー	6,300円	5,700円
ファイティングスティクNEO	6,780円	6,200円
メモリーカード	3,300円	3,200円
ACアダプター	3,500円	3,400円
AVコード	1,200円	1,100円
RFコンバータ	2,000円	1,900円
RGBケーブル	2,200円	2,100円
業務用MVS-1（新品）	68,000円	68,000円

※送料・代引手数料は一律1,300円／表示金額は税別価格です。

☎03-3760-6630
AM11:30～PM8:00

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-1-9朝井ビル1F
TEL.03-3760-6630　FAX.03-3760-5359

ゲームデザイナー養成

ゲームのホントのおもしろさは、プレイするより創ること。



そろそろキミも創る人になって、
ハマッている人を
おもしろがらせてみないか？



4月生願書受付中

入学案内書は下記住所へ！

■新鮮なストーリー構成！　今様のキャラクター！
美しい画面を創る背景画！自然な動きの動画描写！

いま蓄積されたアニメーション技術がゲーム制作に生きる！



■修業年限2年・定員80名・願書締切り3月31日

'95年度4月生願書好評受付中！
コンピューターゲーム科

■就職抜群！ 学生寮（男女）あり。朝日・毎日・読売・東京・産経 各新聞社奨学制度あり（学費全額免除、返済なし、給与12.0万円）。学院見学随時可（TELにて要予約）。JR水道橋駅西口徒歩1分。

'95年度生・願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人　日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101　東京都千代田区三崎町3－4－9　☎03(5276)1511(代)

入学案内書　住所・氏名・年令・電話番号・志望学科を明記、250円分の切手同封、上記住所へ。

キミのへやを10倍おもしろくする

トライは移転しました。5/20(金)より新住所で営業します。

「スーパーストリートファイターⅡX」
ROM交換受付中

カプコン

スーパーストリートファイターⅡX	特価
〃 ROM交換受付中	
スーパーストリートファイターⅡ	特価
ストリートファイターⅡ	特価
ストリートファイターⅡダッシュ	特価
ストリートファイターⅡダッシュターボ	特価
天地を喰らうⅡ	特価
ロストワールド(P付)	118,000
ナイツオブザラウンド	25,000
ファイナルファイト	17,000
ザキングオブドラゴンズ	25,000
戦場の狼Ⅱ	40,000
チキチキボーイズ	30,000
1942	8,000
ソンソン	12,000
戦場の狼	10,000
アレスの翼	20,000
虎への道	15,000
闘いの挽歌	38,000
ラストデュエル	15,000
魔界村	18,000
F－1ドリーム	3,000
クイズハテナの大冒険	2,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ三国志	2,000

NEO GEO家庭用

NEO GEO本体	特価
メモリーカード	2,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	特価
餓狼伝説スペシャル	16,000

NEO GEO業務用

MV-IFZ (NEOGEOマザー)	特価
MVS-1（中古）	特価
ワールドヒーローズ2JET	特価
餓狼伝説スペシャル	特価

ファイターズヒストリーダイナマイト	特価
龍虎の拳2	
サムライスピリッツ	特価
ニンジャコマンドー	12,000
アンドロデュノス	6,000
ワールドヒーローズ2	3,000
リーグボーリング	8,000
ラストリゾート	9,000
ラギ	8,000
サイバーリップ	5,000
ロボアーミー	4,000
ザ・スーパースパイ	5,000
ベースタプロ	3,000
クイズ大捜査線	5,000
2020年スーパーベースボール	7,000
ファイヤースープレックス	2,000
ビューポイント	特価
その他多数	

ナムコ

未来忍者	55,000
ドラゴンセイバー	43,000
オーダイン	48,000
スーパーワースタ'92	25,000
ベラボーマン(ボタン付)	55,000
スプラッターハウス	30,000
モトス	45,000
イシターの復活	140,000
リブルラブル	70,000
フォゾン	70,000
ホッピングマッピー	120,000
ナックルヘッズ	25,000
ネビュラスレイ	特価

コナミ

極上パロディウス	特価
ガイアポリス	特価
マーシャルチャンピオン	特価
ダダンダーン	特価
出たなツインビー	13,000
エスケープキッズ	25,000
パンクショット	6,000
パロディウスだ	14,000
シンプソンズ	25,000
ファイナライザー	6,000
クライムファイター	8,000
クライムファイター2	25,000
エイリアンズ	40,000

タイトー

ライトブリンガー	特価
ハイパーデュエル	特価
トップランキングスター	特価
ヴォルフィード	9,000
地球防衛軍	22,000
クイズHQ	22,000
ニンジャキッズ	23,000
メガブラスト	22,000
ラスタンサーガ	23,000
奇々怪界	7,000
ヘビーユニット	4,000
ハレーズコメット	13,000
クレヨンしんちゃん	10,000
クレヨンしんちゃん2	20,000

東亜プラン

バツグン	特価
ヘルファイヤー	5,000
達人王	23,000
究極タイガー	10,000
フーピー	7,000

セガ

バーニングライバル	特価
ダークエッジ	特価
アラビアンファイト	特価
ゲイングランド	58,000
タントアール	20,000
テトリス	14,000
コラムス	18,000
DDクルー	10,000
タフターフ	8,000
アレックスキッド	10,000
シャドーダンサー	15,000
忍	9,000
グランドクロス	20,000

データイースト

ファイターズヒストリー	16,000
デスブレイド	14,000
ウルフファング	35,000
ロボコップ	8,000
カルノフ	15,000
ドラゴン忍者	15,000
ナイトスラッシャーズ	特価

アイレム

海底大戦争	特価
ぐっすんおよよ	特価
ボンバーマン	10,000
トンマ	6,000
エア・デュエル	8,000
フック	30,000
サンダーブラスター	12,000
ギャロップ	6,000
大工の源さん	5,000
パーフェクトソルジャーズ	特価

テクモ

雷電	25,000
ワールドカップ'90	5,000
STG	5,000
ボンシャックツイン	20,000
スイマー	35,000
サンドスコーピオン	8,000

バンプレスト

ゴジラ	特価
マクロスⅡ	20,000
ウルトラマン	5,000
SDガンダム	6,000
SDガンダムネオバトリング	15,000
機動戦士ガンダム	6,000

ジャレコ

ファンタズム	8,000
サイバトラー	14,000
伊賀忍法帳	10,000
P－47	7,000
銀河任侠伝	25,000
ビッグストライカー	15,000

その他

豪血寺一族	特価
おいしいパズルはいりませんか	8,000
テラフォース	7,000
スーパースターズ	3,000
レッスルフェスト	3,000
オーマイガ	8,000
ポンピングワールド	8,000
富士山バスター	15,000
マジカルクリスタル	10,000
戦国エース	35,000
闘魂ブレイザー	15,000

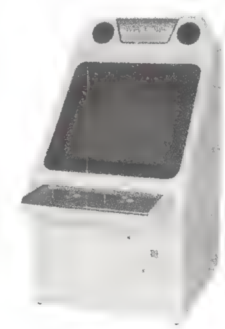
麻雀

セーラーウォーズ	30,000
トリプルウォーズⅠ	10,000
トリプルウォーズⅡ	10,000
とっても E雀	10,000
グっと E雀	10,000
麻雀大予言	5,000
他多数	

下取りコーナー

スーパーストⅡ	相談
パニッシャー	50,000
マッスルボマー	50,000
ロストワールド(P付)	相談
リブラブル	50,000
ドルアーガの塔	42,000
イシターの復活	95,000
ファイネストアワー(ROM)	30,000
ワルキューレの伝説(ROM)	25,000
パックマニア(ROM)	18,000
メルヘンメイズ(ROM)	20,000
恋のホットロック	48,000
悪魔城ドラキュラ	40,000
サイコソルジャー	55,000

アイレム



マドンナ 中古¥140,000

シグマ電子



AV-3000 ¥25,000
Σ6000 ¥13,800

KIC



PANACUSTOM ¥34,000

KIC



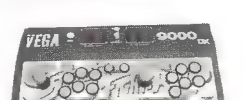
PANA TWIN ¥34,000

NEO-GEO



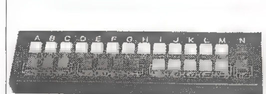
特価

ハッピー商会

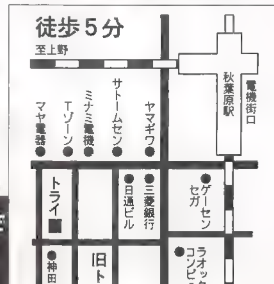


VEGA-9000DX ¥53,000

麻雀パネル



どのコントロールBOX
にも取付可 ¥7,000



株式会社 トライ

新住所 〒101 千代田区神田3-10-5イサミヤ第3ビル2階 営業時間：11時～7時30分まで
日曜日は11時～6時まで
毎週水曜日定休

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958

※当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には、基板のサービスをいたします。お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス(商品代引き)をご利用ください。


反撃開始!!
龍虎の拳
SNK TM
第13回
画：天獅子悦也
作：石井ぜんじ


強いBIG！このまま負けてしまうのか？
ハハハハ
手も足も出ない
ようだな
リョウ！
くっ…！
BIGの本体が
つかめない！
何とかせねば！
ハハハハ
そんな攻撃では
私を捉えられんぞ
スー

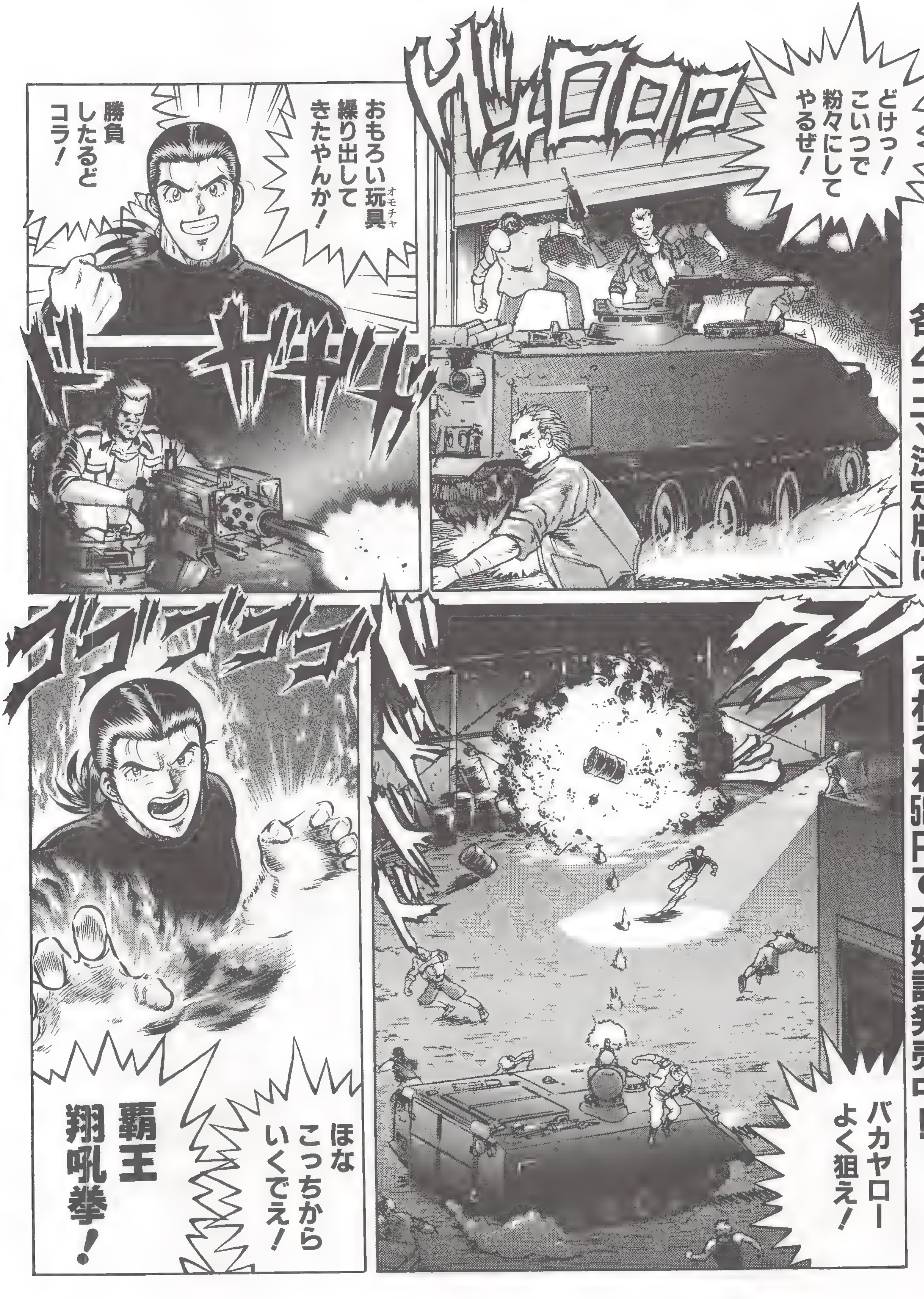


❗コミゲ連載中のSFバトルが単行本で登場！なかどくにひこの描く近未来メガロポリスの凶気!!「ダークエッジ①」は980円で6月17日発売!!



●GC「餓狼伝説」(LEO ADVER)「ワールドヒーローズ2①」(雑君保プ)「アンダーカバーコップス①」(古葉美一)は各980円で絶賛発売中!!

 ドドドッ
バンバンバババン
射て
射て!
走ってきたんで
だいぶ遅れて
もうたな
バッバッバババッ
Mr・BIG
もおまちかね
やろ?
なに
っ!?
くるっ
ドガ
ぐっ
ガッ
がはっ
げっ



「餓狼伝説2」「サムライスピリッツ」「餓狼伝説スペシャル」各4コマ決定版はそれぞれ580円で大好評発売中!!


銃声!?
フッ…外でネズミがもう一匹かかったようだな
ロバートかっ!!
工場の回りは部下どもがワナをはって固めていた
まずきさまらを始末し 奥義を手に入れたうえで極限流にかかわる者どもをすべて抹殺してやる
そうはさせん!
この気…!ついにくるのか!



ビュッ!!
うっ!
ズドドドド
ぐあ!あ!あ



はっ
何だ 今の感覚は…!?
一瞬時間が止まったような…!
それにこの疲労…!
身体が一人でにBIGの気に反応して攻撃したのか?
BIGは…!? どこだ!
恐しい技だ… 未完成でなければ受け切れないところだったぞ リョウ…



コミゲで好評連載された須藤真澄の単行本登場！もっこちゃんとおさかなとのなかよしワールド!!「アクアリウム」は980円で6月17日発売!!


な…何事だ!
BIG! きさまの悪だくみもここまでや!

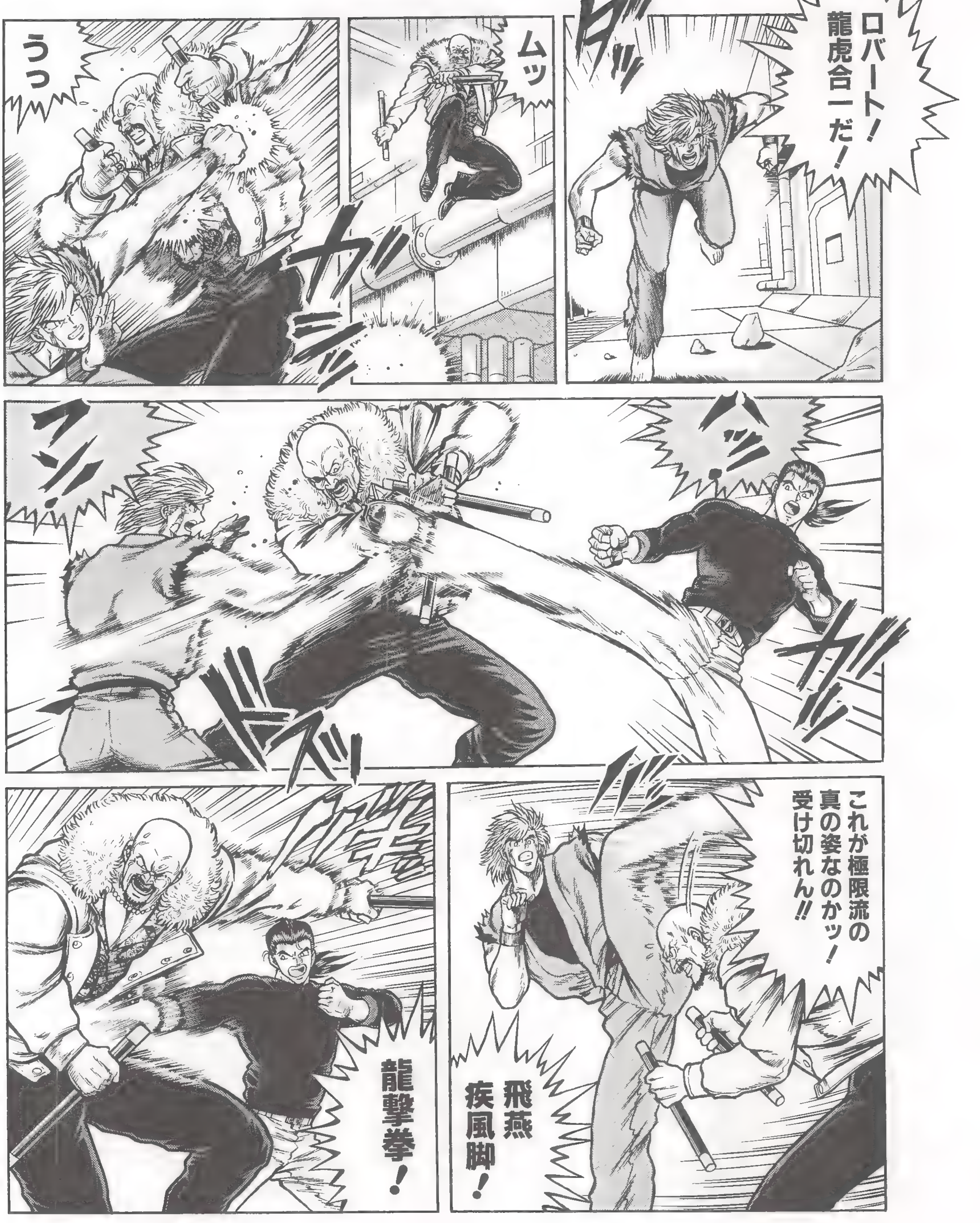


㊟龍虎のクライマックスへ向け、燃えている石井ぜんじ編集長にお便りを!!
〒101東京都千代田区内神田1−11−4藤吉ビル3F
㈱新声社ゲーメスト「龍虎の拳」励おた係まで



リョウサカザキに負けないナイスガイ！天獅子悦也先生にお便りを!!

〒101東京都千代田区内神田1－11－4藤吉ビル3F
㈱新声社ゲーメスト「龍虎の拳」励おた係まで


ロバート！
龍虎合一だ！
ダッ
ムッ
うっ
ハッ
ブンッ
ドズッ
これが極限流の
真の姿なのかッ！
受け切れん!!
飛燕
疾風脚！
龍撃拳！


いまやリョウ！覇王…
翔吼拳！
ぐおおっ
ドギャア


ぐわああぁ
ゴオォォ
やったか!
脱出だロバート!
ユリの居場所がわかった!
ホンマかよっしゃ!
ゴオオオオ
ガラガラ
ボタボタ
ぐぐ…オレの野望もここまでか…
ゴオオオオ
ガラガラ
あとわずかだったものを…!

コミゲで人気のゲーパロ4コマが遂に待望の単行本化！メーカーと読者の競演!!「ゲーパロ4コマグランプリ①」は580円で6月17日に発売!!





カラテとの戦闘の時は来た! 待っていろよ、ユリ!!

TO BE CONTINUED…

●何枚もハガキを出されるときは、封筒にまとめて入れてネ。安くなりますよ。待ってま〜す。

ここに80円
切手をはってください

郵便はがき

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

四コマ大募集
サムライスピリッツ係
龍虎の拳2係

(ふりがな)	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　)	
1小学(　　)年 2中学(　　)年 3高校(　　)年 4大学(　　)年 5社会人 6その他(　　　)	

キリトリ線

ここに50円
切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行
(6月30日号)

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　)	
1小学(　　)年 ②中学(　　)年 3高校(　　)年 ④大学(　　)年 ⑤社会人 ⑥その他(　　　)	

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはってください

1 0 1 - 0 0

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ワールドヒーローズ2JET
アンケートハガキザマス係

(ふりがな) お名前	年齢 (　　) 歳 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話(　　　)	
①小学(　　)年 ②中学(　　)年 ③高校(　　)年 ④大学(　　)年 5社会人 ⑥その他(　　　)	

キリトリ線

※分かっていると思うけど、四コマは縦書きなので、横書きにして送って来ないようにしてね。

← タイトルは、鉛筆で書いといて下さいね。

ペンネーム（　　）

キリトリ線

サムライスピリッツと龍虎の拳2、いくつでも送ってください。両方ともジャンジャン送ってね。その場合このワクを141%拡大したもので描いてくれるとキレイに印刷できるのだ。

●1番好きなキャラクターは？

理由：

●憎たらしいキャラクターは？

理由：

●好きな技は？

理由：

●好きなグラフィックは？

理由：

●～JETでこいつはイってるぅ!というものは？

理由：

キリトリ線

アイランドイラストまっているよ。
イラストおよびアンケートの締め切りは6月15日（必着）。
早めに送ってね。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

中古基板 続々と入荷中!!まずはお電話下さい!!

基盤高価で買い取ります。電話でお問い合わせ下さい

<買取基盤例>
リターンオブイシター
ドルアーガの塔
モトス
ギャプラス
バックランド
フォゾン
フェリオス
ファイネストアワー
ドラゴンスピリッツ
リブルラブル
ドラゴンバスター
メトロクロス
ガンフロンティアサブ
ブリルラサブ
モンスターランド
トップシークレット
タイムトンネル
スーパーロコモーティブ
三輪さんちゃん
ゴンベーのアイムソーリー
悪魔城ドラキュラ
ロストワールド
キング&バルーン
トランキライザーガン
パックマン

その他のタイトルも買い取りますのでお気軽にご相談下さい。

<あ行>

R-TYPE LEO	16千
R-TYPE 2	15千
アームドF	15千
アッポー	15千
アルゴスの戦士	25千
アンダーカバーコップ	30千
イーアルカンフー	25千
1943	15千
1942	8千
EDF	10千
ウルトラ闘魂伝説	23千
エイリアンストーム	15千
エクセリオン	12千
Xマルチプライ	18千
エメラルディア	15千
エレベーターアクション	23千
オーマイガー	10千

<か行>

空手道	12千
ガルメデス	25千
機動戦士ガンダム	18千
ガンホーキ	23千
キング オブドラゴン	25千
銀河任侠伝	20千
ギャングウォーズ	8千
キャデラックス	45千
キャプテンコマンドー	35千
グラディウスII	25千
コスモ ギャングザ ビデオ	43千
コスモ ギャングザ パズル	16千
ゴールデンアックス	15千
コラムス	12千
コットン	25千

<さ行>

鮫鮫鮫	15千
四川省 2	25千
ストリートファイター	25千
ストIIダッシュ	23千
ストIIターボ	23千
スーパーストII	65千
スーパーストIIX	155千
スーパーフォーミュラ	8千
スーパーワースタ'93	25千
ストライダー飛竜	88千
スカイスマッシャー	18千
セイントドラゴン(PCB)	20千
XEXEX	20千
ゼロウィング	13千
ソンソン	18千

<た行>

タンブルポップ	15千
大工の源さん	8千
ダークシールII	15千
大魔界村US	32千
達人	14千
タクスフォースハリアー	10千
テキパキ	15千
出たな!ツインビー	18千
DJボーイ	18千
トライゴン	25千
トンマ	10千
トリデ	25千

<な行>

忍者君(Hつき)	12千
ネビュラスレイ	115千
ナイツオブラウンド	38千

<は行>

パロディウスだ!	25千
パンクパニック	12千
パンクショット	10千
ハチャメチャファイター	18千
バブルボブル	23千
バルガス	15千
飛翔鮫	8千
ファイナルファイト	18千
ファイティングファンタジー	15千
ファイタースヒストリー	22千
ファンタズム	15千
ブラックアタック	15千
フック	40千
ブレイゾン	8千
フラッシュポイント	8千
ブラックハート	15千
ブラスアルファ	23千
富士山バスター	20千
ぷよぷよ	95千
ぺんぺろベー	28千
ヘビーバレル	8千
ヘルファイヤー	13千
ボナンザブラザーズ	15千
ボイット	10千
ボンジャックツイン	25千

<ま行>

魔界村	25千
魔界伝説	8千
マッスルボマー	70千
マーシャルチャンピオン	38千
マッドギア	12千
Mr Do!	17千
ムスタング	8千
迷宮島	8千
モンスターランドUS	15千
メジャータイトル	25千
マクロス2	28千

<ら行>

ライデン	28千
ラッシュ&クラッシュ	15千
リターンオブインベーダー	28千
リブルラブル	75千

<わ行>

ワンダーボーイ	10千
ワースタ'90(PCB)	8千

<タイトーF2>

ドンドコドン	3千
ルナーク	5千
忍者キッズ	5千
メガブラスト	5千
クイズ GOGO 地球防衛軍	3千

<業務用ネオジオ>

ファイアースープレックス	4千
餓狼伝説2	8千
ワールドヒーローズ2	8千
サムライスピリッツ	28千
ミラクルアドベンチャー	15千
餓狼伝説スペシャル	35千
龍虎の拳2	35千

<ナムコロム>

球界道中記	3千

<ナムコOLD>
在庫稀少!欲しい方はお早めに!

ギャプラス	35千
ギャラクシアン	25千
フェリオス	67千
スカイキッド	48千
ゼビウス	28千
ドラゴンバスター	45千
メルヘンメイズ	35千
マッピー	38千
メトロクロス	53千

<麻雀、クイズ>

ウルトラマルヒ 麻雀	15千
とってもE雀	8千
麻雀大予言	6千
早くやってよ	6千
麻雀殺人事件	10千
バナナドリーム BET	6千
麻雀刺客	15千
パチンコ物語	10千
麻雀クエスト	30千
クイズ DNAの反乱	5千
スクランブル	5千
クレヨンしんちゃん	35千
ろうかにたってなさい	10千

パナツイン得々セット
今、パナツインを買うとハーネスと基盤を一枚サービスします。(基盤の種類は当社に選択させて頂きますのでご了承下さい。

※価格は消費税別です。 ※価格は参考でしかありません。電話で在庫と値段を必ず確認して下さい。

代金引換システムでスピーディーな発送
現金書留も受け付けております
※詳しくはTELにてご確認下さい。

中古基板情報はFAXで!

●操作方法● 24時間OK!

まずFNX情報BOXセンターをよびだします。

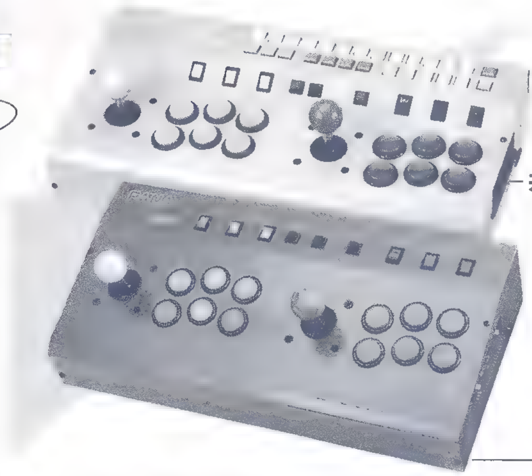
東京地区	03-3940-6000
名古屋地区	052-453-6000
大阪地区	06-455-6000
福岡地区	092-482-6000

(メッセージ)
「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。ご希望のBOX番号を押し、続けて#を押して下さい。」

①ケイアイシーのBOX番号
850000と#
(メッセージ)
「あなたのFAXの電話番号を、市外局番から押し続けて#を押して下さい。」

②あなたのFAX番号
(市外局番-○○○○と#)
(メッセージ)
「○○○○ですね。今までのご指定でよろしければ#を、最初からやり直す場合は0・#を、続けてご利用される場合は1・#を押して下さい。」

③#を押す
(メッセージ)
「ご指定のFAXにお送り致しますので電話を切ってお待ち下さい。ご利用ありがとうございました。」



S出力、PAL信号装備、高性能ビデオコンバーター

PANA TWIN MODEL: MP-92
新価格 **¥38,000**

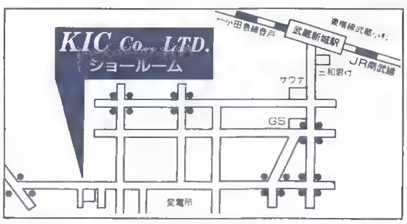
PANA Custom™
¥34,000

共通オプション

- ストII対応ハーネス…………¥3,000
- 麻雀ハーネス…………¥3,000
- VHFユニット…………¥3,000
- RGBケーブル…………¥3,000

★各種ホビーゲームインターフェースカード★

- スーパーファミコン用…………¥8,000
- メガドライブ用…………¥3,000
- PCエンジン用(6ボタン対応)…¥8,000
- MSX用…………¥3,000
- 連射基板…………¥3,000



営業時間
AM10:00~PM7:00
(土曜日PM5:00マデ)
※日曜日定休日デス
〈ショールーム〉
JR南武線武蔵新城駅
下車15分

SURPOTING YOUR GAMELIFE!
KIC CO., LTD. (株)ケイアイシー
〒213 神奈川県川崎市高津区千年818
サンライフ橘
TEL:044-754-7594 FAX:044-754-7597
振込先 住友銀行武蔵中原支店 普通520412(株)ケイアイシー

※詳しい資料、在庫価格は80円切手×2枚を同封のうえ上記のGM係までお申し込み下さい。

梅雨をぶっとばすこの3本!!

DISC BOX

今月の新作情報

ツインビーPARADISE MUSIC BOX コナミ矩形波倶楽部



1944年5月25日発売
キングレコード
CD：KICA－7639
価格：￥2800（税込み）

文化放送で深夜に放送されていたステレオドラマ「ツインビーPARADISE」のドラマCD。ツインビーのオリジナルゲームサントラから選ばれ、アレンジされた中からさらにこのステレオドラマのために選ばれた曲、14曲が収録されている。その中には、このCDでしか聴けないリミックスバージョンが2曲あったりもする。國府田マリ子さんと椎名へきるさん直筆のアルバム紹介ブックレット付きだぞ。

ツインビー PARADISE Vol.5



1994年5月25日発売
キングレコード
CD：KICA－7637
価格：￥2800（税込み）

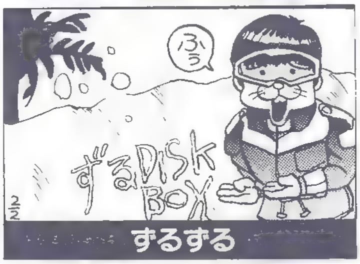
大好評のうちに放送が終了してしまったステレオドラマ「ツインビーPARADISE」（文化放送）のドラマCD第5弾が発売される。収録されているドラマは、第17話から第20話までのもの。ツインビーのショートダイアリー、古川氏のドラマサントラ。そして山口勝平氏が歌う「Sky Blue」と田中真弓氏が歌う「夢を追いかけて」のカラオケ版も収録。付録は、吉崎観音氏のコミック10ページだ。

ナムコゲームサウンドエクスプレス Vol.12 「ギャラクシアン³ プロジェクト ドラグーン シアター6」



1994年5月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL－15026
価格：￥1500（税込み）

ギャラクシアン³プロジェクトドラグーンシアター6というゲームをご存じかな。110インチのプロジェクター2台によるワイドな映像の中を6人のガンシューターが地球を救うために戦うというもの。そのゲームのバックに流れているサウンドを集め収録したのが今回のCDだ。作曲はめがてんこと細江氏と佐宗氏が担当。壮大なサウンドが全部で15曲収録されている。あのシーンがお手軽に楽しめるぞ。



ビデオゲームのサウンドも最近は音源もよくなってきているので、アレンジをわざわざ聴かなくてもって感じだよね。テレビの番組のBGMで流れていてもゲームサウンドとはわからないぐらいに。でもこれって逆にいうと個性がなくなったっていわないだろうか。うーむ、いい曲は聴きたいけど、個性も欲しい。これからどうなる？

國府田マリ子のゲームミュージアム

第3回 「苦労は金を出してでも買え」の巻

主将 國府田マリ子
副将 佐藤プロデューサー
ザコ 田渕健康

4／3 OA		4／10 OA		4／17 OA		4／24 OA	
1	ツイパラ 3	1	ツイパラ 3	1	ツイパラ 3	1	ツイパラ 3
2	龍虎2	2	龍虎2	2	龍虎2	2	ツイパラ 1
3	FHD	3	ツイパラ 1	3	ツイパラ 1	3	ユナ
4	ツイパラ 2	4	ユナ	4	魔法大作戦	4	龍虎2
5	ツイパラ 1	5	FHD	5	VF	5	魔法大作戦
6	VF	6	VF	6	FHD	6	VF
7	魔法大作戦	7	FF6	7	FF6	7	FF6
8	ユナ	8	魔法大作戦	8	サムスピイメージ	8	FHD
9	サムスピイメージ	9	サムスピイメージ	9	ユナ	9	バツグン
10	バツグン	10	FE	10	バツグン	10	みつめていいよ
11	PoPn	11	PoPn	11	ツイパラ 2	11	サムスピイメージ
12	MADARA 2	12	ツイパラ 2	12	PoPn	12	ツイパラ 2
13	コットン100%	13	マダラ2	13	ストⅡ	13	PoPn
14	FE	14	ダダンダーン	14	MADARA 2	14	レイフォース
15	FF6	15	戦国エース	15	PTG	15	ツイパラVo

※FHD→ファイターズヒストリーダイナマイト ・FE→ファイアーエンブレム
PTG→ポップンツインビーグラフィティー ・ツイパラ→ツインビーパラダイス
VF→バーチャファイター
ツイパラVo→ツインビーパラダイスボーカルバトル編

速攻分析マリ子さんの巻

國…こんにちはー國府田マリ子です。ミュージアムも今回で3回目。では、例によってチャートの分析いってみよう。

佐…ツインビーパラダイスが強いのはともかくとして、上位陣が固定化しちゃってる。

田…格闘モノは全般的に強いっスね。次にシューティングがポコポコと入っているといったトコロっスー。

國…でも4月はツイパラ月間って感じがしますよね。応援してくれたみんな、どーもありがとー♡

佐…チャート自体がアーケードゲーム主体ということもあるんだけど、個人的にはコンシューマーにもがんばってほしいんだけどなあ。

田…ゲームミュージック全般をフォローするチャートですから、家庭用もアリなんですね。メストにもコンスポがあるし。

國…話変わって、アレンジをやっているアーティスト別にみてみると、SNKさんの新世界楽曲雑技団が強いですね。

田…龍虎2、サムライですな。

國…私は個人的にデータイーストさんのゲーマデリックが好きなんですよ。

佐…俺はB－UN－Bだな。曲の組み立て方にこだわりがあっていいなぁ。

田…わ、私は新声社が…(没)。

佐…こうしてみると、同じゲームミュージックというジャンルの中にあっても「オリジナルサントラ」対「アレンジ版」対「声優モノ」といった構図がみてとれるよね。

國…一つのG M(ゲームミュージック)でも、オリジナルやアレンジなど違った角度でとらえることによって、人それぞれの楽しみ方ができますよね。

田…ゲームミュージックは奥が深いっスね。マジーで。

國…今回は何だかまとまりのないチャート分析になってしまいましたが、「こんな切り口でチャートを分析してみたらどーかな？」なんて意見がありましたら、どんどんお聞かせくださいね♡

終劇



月間TOP10 4/1～4/30㋘屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	商品番号	価格
CDトップ10	1位	―	253	ツインビーPARADISE熱唱!ボーカルバトル編		2800円
	2位	―	248	ストリートファイターIIアルフライラwith鳥山雄司		3000円
	3位	―	226	ツインビーPARADISE Vol.4		2800円
	4位	5	220	バーチャファイター	01272	3000円
	5位	3	215	魔法大作戦	GCD-3	1800円
	6位	―	193	餓狼伝説スペシャルイメージアルバム		2500円
	7位	4	176	F.H.ダイナマイトフライングパワーディスク	01290	1500円
	8位	―	143	レイフォース		2000円
	9位	7	121	戦国エース	GCD-1	3000円
	10位	6	94	サムライスピリッツイメージアルバム	01282	2500円
ビデオトップ10	1位	―	112	龍虎の拳2	GV-8	4800円
	2位	1	95	スーパーストリートファイターII	GV-7	6800円
	3位	2	37	バーチャファイター	V-76	3800円
	4位	4	14	サムライスピリッツ	GV-04	7000円
	5位	3	12	餓狼伝説スペシャル	GV-06	7000円
	6位	―	11	バトルスピリッツ龍虎の拳		6800円
	7位	5	9	エアーコンバット	V-77	4900円
	8位	―	6	テッカマンブレード2 Vol.0		1980円
	9位	―	4	サムライスピリッツ12剣士烈伝	V-71	4800円
	10位	―	3	アニメ餓狼伝説2	V-70	9800円

CD&ビデオトップ10

今月の総評

今月は1か月を集計しているので順位にはっきりした動きが見えた。

CD編での動きは、上位3位まで初登場ものが入った。

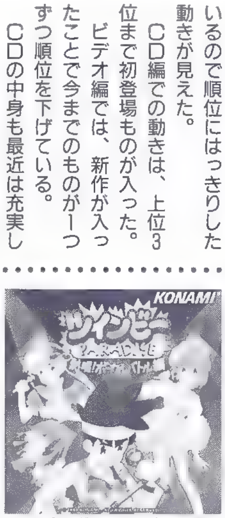
ビデオ編では、新作が入ったことで今までのものが1つずつ順位を下げている。

CDの中身も最近は充実してきたためかオリジナルでなくても強い支持を受けるようになってきている。

CD編

ここ最近1位を独占気味にしてきたツイパラシリーズ。その中のボーカル編が今回1位に入った。強い！またステレオドラマ編の第4弾も3位に入ってきている。

2位に割って入ってきたのはストII with鳥山。コナミパワーに押され気味？



ツイパラボーカルバトル編

4位には1つ上昇のバーチャファイターが入った。

以下は前回の順位より1つずつ落ちている。まあ順調といえばそうなるのかも。

おっと忘れてた！レイフォースが8位に！これはちょっと予想外な順位だったのでは。うーむ、タイトーZUNTAパワー、以後どうなる？

ビデオ編

1位に初登場したのはSNK最新格闘ゲーム、龍虎の拳2攻略ビデオ!。

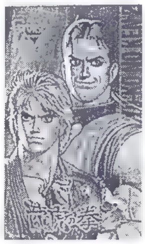
2、3位は龍虎2登場によりランクダウン。

4位は再びサムライスピリッツが入ってきた。

6位に入った龍虎ものはアニメ。TV放映されたものだ。

8位に入ったテッカマン2。

㋘屋というとゲームビデオのみと考えがちだが、アニメ系も売れ筋である。


龍虎の拳2

グレイトな読者に送る。

ロックマン7、ボスキャラクター募集中!

カプコンの人気シリーズ最新作『ロックマン7』制作決定。と、いうことで、恒例のボスキャラクター募集コンテストが開かれるぞ。
もう、このキャラクター募集も、2作目から続いているので、要領はバッチリだと思うけれど、応募方法をよく読んで、ハガキ1枚につき1点のキャラクターのイラストを大きく描いて、キャラクター名、武器名を明記して送ってくれ。自分の住所、氏名、生年月日、電話番号も、忘れちゃダメだぜ。



今回も悪役なDr.ワイリー氏。

この列に加わるのは、もしかしたら…。

▼応募締め切り
平成6年6月30日(木)当日消印有効

▼あて先
〒550
大阪西郵便局留
『ロックマン7ボスキャラ募集事務局GM』係

▼入賞と賞品

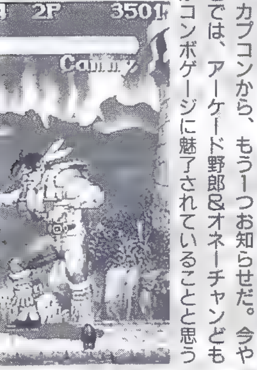
●ワイリー賞(入選8名)
ゲームに採用されるボスキャラ8体。エンディング後のスタッフクレジットに氏名表示。

●ライト賞(次点32名)
おしくも入選にもれた32体。エンディング後のスタッフクレジットに氏名表示。

●参加賞(応募者全員)
応募してくれた方々すべてに、オリジナルプレミアムグッズ。

▼発表
『ロックマン7』取扱説明書の中と、カプコンニュースウェーブ(ロックマン特集号)
なお、この募集に関する問い合わせは、(06)543・3317か3318(土・日・祝を除く)

スーパーストリートファイターII MD&SFCで発売決定!!



カプコンから、もう1つお知らせだ。今や巷では、アーケード野郎&オネーチャンどもがコンボゲージに魅了されていることと思うけれど、皆が待ち望んだキャミィが、T・ホークが、D・Jが、フェイロンが、SFCとMDに参入だ。価格はともに1万900円。SFC版が6月25日、MD版が6月下旬、それぞれ発売予定だ。
さらに、ストIIの楽しみを広げる格闘コントロールパッドが、SFCとMDで、ソフトと

セガ・エンタープライゼス設立の、都市型アミューズメントゾーン G-GO 広島にOPEN!!



明るい店内。

みんな、「バーチャファイター増刊」は読んでくれたかな?まだの人は読んでくれ。と、その「バーチャファイター」でもお馴染みの、セガエンタープライゼスが誇るアミューズメント施設「G-GO」は知っているかな。その「G-GO」が今春、広島にもオープンしていたのだ。広島近郊でまだ行っていない人は、早速、遊びにいこう。

所在地/広島県広島市中区本通3番5号

人気のメダルゲームも、もりだくさん。

アスキーから発売中の仮想科学小説。帯の寸評はなんと、飯島愛だ!!

近未来のコンピュータメディアに囲まれた世界。そんな未来の不思議な日常を描いた短編小説。それが「1999年のゲームキッズ」

発行/㈱アスキー出版局　著/渡辺浩弐定価/1500円　発売中



だ。内容はゲームや科学に関係するものばかりだし、短編なので、軽い気持ちで読み始めても、結構ハマるぞ。

で、今回はこの本を1名様にプレゼント。ほしいと思う人は、ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、インフォメに関する要望などを明記の上、ゲーメスト編集部内「アスキーの本を頂戴」係まで。6月28日消印有効でよろしく。発表は8月30日号のプレゼントのコーナーで行うぞ。どしどし応募してね。



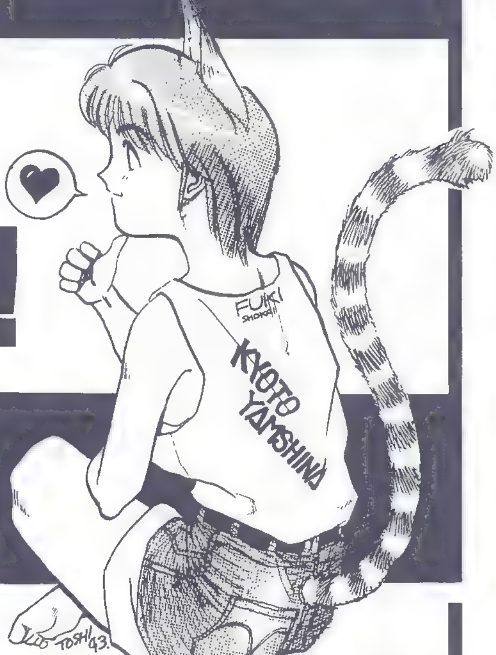
同時に発売予定。価格は1980円。

夏休みに映画の公開を控え、恒例のチャンピオンシップ国技館決戦も8月10日(水)に行われる。この夏、ストⅡから目が離せないぞ。

ついに、こやつらが自分の家に!(写真は業務用です)

CD・ビデオもたくさん扱ってるよ!!

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね!



大型ゲーム機もあります。
価格・在庫はTELでお願いします。

海底大戦争	¥45,000	ザグレートラグタイムショー	¥28,000
ガンフォース	¥12,000	ダイエットゴーゴー	¥10,000
イメージファイト	¥10,000	ナイトスラッシャーズ	¥48,000
ギャロップ	¥10,000	ファンキージェット	¥10,000
フック	¥20,000	達人王	¥15,000
豪血寺一族	¥50,000	ドギューン	¥20,000
ブレイゾン	¥3,000	ヴィマナ	¥12,000
ストリートファイターII	¥10,000	ブイファイヴ	¥25,000
ストリートファイターIIダッシュ	¥15,000	F/A	¥22,000
天地を喰らうII	¥72,000	ナックルヘッズ	¥23,000
バース	¥30,000	ウルトラマン	¥3,000
クライムファイターズ	¥13,000	マクロス	¥30,000
ヘクシオン	¥5,000	ガンダム	¥15,000
サイバトラー	¥20,000	タオ体道	¥22,000
ソルダム	¥18,000	アクロバットミッション	¥10,000
ファンタズム	¥18,000	シュトラール	¥12,000
タントアール	¥35,000	魔法大作戦	¥35,000
テトリス	¥20,000	戦国エース	¥35,000
フラッシュポイント	¥10,000		
モンスターレア	¥15,000		
カダッシュ	¥12,000		
スラップファイト	¥8,000		
S.T.G.	¥3,000		
ガンネイル	¥25,000		
ボンジャック	¥15,000		
雷牙	¥12,000		
カルノフ	¥9,000		

今月の超目玉

ピストル大名の冒険…… ¥5,000
タンクフォース………… ¥5,000
スカッシュ……………… ¥5,000

クイズ各種3000円より・業務用ネオジオソフト各種あります。

その他、多数値下げしました!!
ぜひ、TEL・FAXでお問い合わせ下さい!

大型ゲーム機、中古基板多数在庫有ります。
最新基板も有ります。TEL下さいネ。

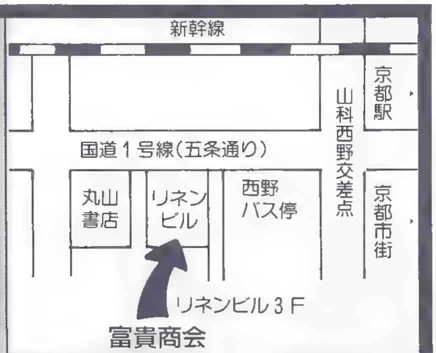
アミューズメント機器総合商社

富貴商会

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F
TEL(代)075-595-1136・FAX075-595-1139
※振込先:京都信用金庫山科支店普通No.462446 富貴商会 高橋靖和

営業時間
AM10:00~PM7:00
日・祝日、第2・4土曜日定休

問い合わせ歓迎!!



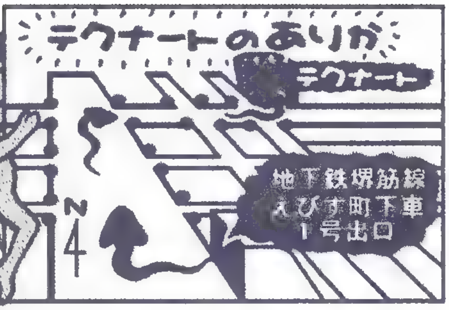
テクナートのお知らせ。

- ▶ローンも取扱っております！（新商品、中古もOK）
- ▶基板はすべて3ヶ月保証付き！
- ▶コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス！
- ▶第2、第4日曜は営業してます！（AM10:00〜PM7:00）

テクナートの広告です。

大阪名物

テクナートのありか





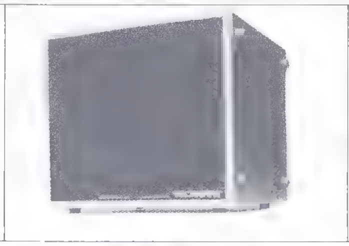


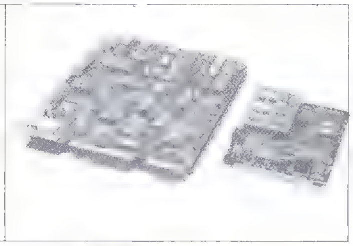


ゲームに金縛り!!









パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル　¥3,000

COMBO AV

2スピーカーによるサラウンド&ステレオ。
高出力電源で安定した画像と余裕あるパワー。
各トリガーボタン、単独スピード切り替え可能のオートトリガー。
高性能ビデオコンバーター搭載。
保守調整は、すべて外部より可能。6ボタン
Vタイプ（ビデオ端子、RF対応）　¥35,000
Rタイプ（RGB15・21ピン対応）　¥30,000
VRタイプ（上記両方の対応）　¥37,000

18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。RGB入力はアナログ21ピンおよび15ピンです。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz　24KHz切り替え可能。
高画質対応。パソコン対応。¥82,000
※代金引換発送不可

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレーター協会会員」

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

NEO·GEO® 通信販売 激安!!

ネオジオ本体 **¥29,126**
定価¥48,800
¥30,000(税込)



50台限

在庫大処分・なんと新品でこの価格!!



龍虎の拳2
定価¥29,800
¥17,880
(税込¥18,400)



餓狼伝説SPECIAL
定価¥28,000
¥16,800
(税込¥17,300)



サムライスピリッツ
定価¥28,000
¥16,800
(税込¥17,300)



ワールドヒーローズ2JET
定価¥29,800
予約特価 **¥22,330**
(税込¥23,000)



得点王2
定価¥28,000
¥21,000
(税込¥21,600)
25%OFF



ファイターズ・ヒストリー ダイナマイト
定価¥28,000
¥21,000
(税込¥21,600)
25%OFF



フライング パワーディスク
定価¥25,000
¥18,750
(税込¥19,300)
25%OFF

超お買得対戦用セット・各50セット限り(税込)

- ◉龍虎の拳2セット………… 合計税込定価¥87,447 → **¥56,000**
  (ネオジオ本体＋龍虎の拳2＋別売コントローラー)
- ◉餓狼伝説SPECIALセット… 合計税込定価¥85,593 → **¥55,000**
  (ネオジオ本体＋餓狼伝説SPECIAL＋別売コントローラー)
- ◉サムライスピリッツセット… 合計税込定価¥85,593 → **¥55,000**
  (ネオジオ本体＋サムライスピリッツ＋別売コントローラー)

オール新品¥7,800(税込)
各20本限り

- ●餓狼伝説2………(定価¥28,000)
- ●ミラクルアドベンチャー…(定価¥25,000)
- ●スラッシュラリー…(定価¥23,800)
- ●みなさんのおかげです…(定価¥21,000)
- ●クイズ大捜査線…(定価¥16,800)
- ●2020年スーパーベースボール…(定価¥21,800)
- ●トッププレイヤーズゴルフ…(定価¥21,000)
- ●フットボールフレンジー…(定価¥23,800)
- ●ジョイジョイキッド…(定価¥13,800)
- ●マジシャンロード…(定価¥15,800)

中古販売コーナー
5月30日〜6月30日までの価格です。
すべて箱・説明書付の良い品です。

- ●ネオジオ本体……… ¥24,800
- ●龍虎の拳2………… ¥14,800
- ●餓狼伝説SPECIAL ¥12,800
- ●サムライスピリッツ…… ¥9,800
- ●得点王…………… ¥9,800
- ●戦国伝承2………… ¥9,800
- ●ワールドヒーローズ2…. ¥6,800
- ●龍虎の拳…………… ¥4,800
- ●ワールドヒーローズ…… ¥4,800
- ●餓狼伝説2………… ¥2,800

● ファイティング ステックNEO
定価¥6,800 → **¥5,600**

◉中古ソフト高価買取り◉パーツ常時在庫あり◉SFC・MD・PCソフト大激安!!

パイオニア
レーザーアクティブ



●レーザーアクティブ
CLD-A100 **¥71,650**
定価¥89,800
(税込¥73,800)



●MEGA-LDパック
PAC-S1 **¥31,200**
定価¥39,000
(税込¥32,140)



●LD-ROM²パック
PAC-N1 **¥31,200**
定価¥39,000
(税込¥32,140)

対応ソフト
オール
15%OFF〜

●PANASONIC
3DO·R·E·A·L → TEL
定価¥54,800

注
- ●注文の際、必ずTELにてご確認下さい。
- ●商品発送後のキャンセルは往復の送料をいただきます。

通販受付時間▶11:00〜21:00迄
定休日▶毎週水曜日
(水曜日が祝日の場合は営業致します)

支払方法
①代引
(商品代金＋送料800円＋代引手数料400円〜)
②現金書留
③銀行振込
商品代金＋送料800円
(送料一部地域は除く)
②③は入金確認後の出荷です

通販専用(052)482-3093・予約専用(052)481-1197
(FAX 052-481-1194)
電話がかからない場合FAX下さい。
おりかえしTELします



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

振込み先●第三銀行本陣支店 普通0661198一休さん

お知らせ
6月20日(月)〜6月23日(水)3日間社員研修旅行の為臨時休業させて頂きます。
(ご注文の方はFAXにてお願い致します。おりかえし24日以後TELさせて頂きますので、ご希望の日時をFAXして下さい。)

お近くのお客様はご来店下さい
注)通信販売は本店のみです

- 御器所店●名古屋市昭和区石仏町(御器所西友・南) ☎841-6286
- 八田店●名古屋市中村区並木町(近鉄八田駅・西) ☎411-3690
- 南区店●名古屋市南区鳥栖町(桜本町交差点・北) ☎824-0054
- 大曽根店●名古屋市北区東大曽根(大曽根交差点・北) ☎915-8842

4月22日現在

めざせハイスコア!!

対戦格闘ゲームが多い最近。でのハイスコア10機種分を記入するのは大変そう。お〜いそこの君！ハイスコアーにならんか。

J&B米沢店&七日町店 ☆=0(14)

山形県米沢市中央1−14−12 セントラルビル1F ☎(0238)21−1864

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリー ダイナマイト(レイ)	625,850	何かクリアしちゃった NIT	1コインALL 牛無し
2	ファイターズヒストリー ダイナマイト(ザジィ)	627,600	あらクリア?NIT	1コインALL 牛無し
3	レイフォース(連)	5,303,000	TAK	1コインALL ヘッドホン有
4	リッジレーサーSD (T.T)	3′28″448	NOP−MIDⓀⓒ	完走 AT 1′09″324
5	リッジレーサーSD (中級)	2′40″589	NOP−MIDⓀⓒ	完走 AT 53″493
6	餓狼伝説スペシャル (クラウザー)	1,685,800	NOPさん	1コインALL P×19 D×3
7	ソルダム	19,725,200	NOP様	LINE823 カンスト時342
8				
9				
10				

JOYCOM'S ☆=0(27)

福島県いわき市平字白銀町1−4 ☎(0246)23−2965

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	D&D® (ファイター)	1,129,560	A×E (ⓐ)	ALL 以下ノーマル設定です
2	D&D® (ドローフ)	1,062,158	ⓐA×E	ALL
3	D&D® (クレリック)	1,060,822	A×E (ⓐ)	ALL
4	バーチャファイター (アキラ)	1′59″50	えふだっしゅーちはる	ALL 1本オチ 修行中
5	バーチャファイター (ジェフリー)	2′21″82	BAN−D (くっそーつながんねー)	ALL 修行中
6	龍虎の拳2 (ジョン・クローリー)	2,209,700	GIGER−UKI	ALL P×23 D×1
7	スーパーストリート ファイターIIX(サガット)	180万ぐらい	ベガが出れば終わるのに出てこないなんて。	ゴウケン先生にぶち殺され
8	バーチャファイター (アキラ)	0″56	Newゲーム?なんすかそれ。	対ジェフリー 1R
9	伝言	各地へ行った人へ	みんな店はちゃんとあるから心配しないでね	定員Kより
10	ワールドカップ'94	18点	ALL統一にして!もうやだこのゲーム	マルゼンチン使用 クリア時得点

ハイテクセガ盛岡 ☆=1(1)

岩手県盛岡市大通2丁目6−11 ☎(0196)23−2562

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ネビュラスレイ	1,244,230	人生スコアラーⓅ	ALL 残×0 E×死亡 (連)付き
2	ポトポト	7′00″43	EBI−HIR♡	ALL
3	ドラゴンボールZ V.R.V.S	1コインALL	KAZ	ALL
4	ドラゴンボールZ V.R.V.S	1コインALL	二度とやらんよⓅ	ALL
5	デイトナUSA	2′21″48	JFK改めHIV	初級 マニュアル タイムトライアル
6	デイトナUSA	LAP 17″53	JFK改めHIV	初級 マニュアル タイムトライアル
7	デイトナUSA	3′08″64	MAI	中級 マニュアル タイムトライアル
8	デイトナUSA	45″20	MAI	中級 マニュアル タイムトライアル
9	ファイターズヒストリー ダイナマイト	839,800	ごっついの♡Ⓟ	ALL ミゾグチ 牛有り
10	ファイターズヒストリー ダイナマイト	827,500	連射がほしいっス 風鈴	ALL ザジィ 牛有り

NTK 2店集計 ☆=0(17)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリー ダイナマイト(リー)	7,434,400	ローソン (YYQ)	OXまで
2	ファイターズヒストリー (サムチャイ)	205,600	借金だらけのアルバイター つかない	4人目
3	バーチャファイター (ジャッキー)	2′29″15	KEN	ALL
4	バーチャファイター (アキラ)	2′40″47	AAB	ALL
5	バーチャファイター (パイ)	3′00″71	M.I	ALL
6	D&D® (ファイター)	92,802	稲村屋	ザイードまで
7	レイフォース	2,474,900	おじさんYAS	6面
8	得点王2	勝3 点4 失1	BAL	日本
9	ツインイーグルII	16,780	BAL 画面見ずらくてこまるんですけど	Aコース 1面 なさけない
10	餓狼伝説スペシャル	1,152,100	札幌豊平のJ・J	ALL ベア

ハイテクセガ高崎 ☆=26(261)

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25−1972

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (ミッキー)	2,422,350	ESSAY ATOMIC★BUK	ALL D×6
2	ドラゴンボールZ V.R.V.S	ALLクリア	tay	ピッコロ大魔王 入荷初日
3	バーチャファイター(連) (ジェフリー)	1′21″82	TWG	ALL 理論値にあと6秒
4	バーチャファイター(連) (ウルフ)	56″50	ESSAY 青い彗星★新命明	ALL レバー(連)希望 理論値にあと3秒
5	バーチャファイター(連) (ジャッキー)	1′18″81	ESSAY 不滅の力★新命明	ALL 完璧★ 理論値にあと1秒
6	バーチャファイター(連) (サラ)	2′14″77	ESSAY−SOL	ALL 最低!! 話にならない
7	バーチャファイター(必) (ラウ)	1′17″06	TWG	ALL 完璧★ 理論値にあと1秒
8	バーチャファイター(必) (パイ)	1′17″14	TWG	ALL 完璧★ 理論値にあと1秒
9	豪血寺一族(連) (キース・ウエイン)	1,899,700	ATF−Ⓓ	ALL 30R
10	豪血寺一族(連) (礼児大山)	1,297,700	ESSAY GRF−ELM	ALL 27R

ゲームコーナーロム ☆=0(3)

宮城県仙台市太白区向山2−2−17 ☎(022)262−9065

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリート ファイターIIX(ケン)	1,452,900	ポール	ALL
2	雷龍2	5,193,730	Y.S.	ALL 2P側
3	雷龍2	5,421,260	M.O&Y.S.	ALL 2人同時プレイ
4	豪血寺一族	734,300	ペロリーメイター	ALL アニーハミルトン
5	ファイターズヒストリー ダイナマイト	915,950	あぶそ(ひ)	ALL P×13 リー
6	ファイターズヒストリー ダイナマイト	748,100	あぶそ(ひ)	ALL マーストリウス
7	ファイターズヒストリー ダイナマイト	883,600	神風Ⓨ	ALL サムチャイ
8				
9				
10				

ハイテクセガ青森&新町 ☆=0(14)

青森県青森市新町1−8−10 ☎(0177)34−3737

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バツグン(連)	15,561,700	KANZU	Aタイプ クリア 残B×[illegible] 豚×4
2	バツグン(連)	17,002,890	KANZU	Bタイプ クリア 残B×2 豚×4
3	ポトポト (一人あそび部門)	9′51″23	やはり高崎には勝てません。稲葉君元気?	クリア ナースキラー改め看護婦殺
4	ファイナルラップR (GERMANY)	2′34″95	星流学園ウラ番 折鶴の結花F.C.Ⓣ	Lの店長、大逃亡かましました。
5	D&D®	345,926EXP	ダリー(技)²	タワー ザイード ファイター
6	スーパーストリート ファイターIIX(リュウ)	1,892,200	KANZU	ALL P×12 爪×0
7	レイフォース	4,972,600	もうダメ、、、し ロッカー菊池	ラスボス 最終形態
8	ネビュラスレイ	1,041,310	ねえねえ♡食べ物作って♡ねえねえ♡ひびき	ST5&自爆×2 暴走×4(ウリ)
9	スーパーストリート ファイターII(ダルシム)	1,586,700	KANZU	ALLⓅ 爪×3 D×4 36R
10	ワールドヒーローズ2 (祝JET発売部門)	8,115,000	JET記念♡あの娘を愛してる♡ひびき♡♡	リョウコ(桃色) ALLやったね♡

モンテカルロ ☆=2(18)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2 (ミッキー・ロジャース)	1,99,770	元中竜社員 今は神奈川	1CALL 元気か?
2	龍虎の拳2 (如月影二)	1,792,240	tay	1コインALL
3	ファイターズヒストリー ダイナマイト(フェイリン)	921,800	DX−無敵(ウソ) ムーミンパパ	1CALL 牛に勝った!
4	フライングパワーディスク (ロリスビアッジ)	212,706	魔B党一党首	ALL ノーマル 1SET落し
5	豪血寺一族 (キース・ウェイン)	1,590,700	モンキーボンバーズ	1CALL
6	豪血寺一族 (礼二大山)	1,238,800	チクワを喰って しげチワワ	1CALL (負けイヌ)
7	豪血寺一族 (陳念)	750,000	KENのかわり	8人目
8	レイフォース	5,182,500	PRO−MEW EMS	1CALL まだまだですね。
9	スーパーストリート ファイターIIX	申請 ゼロ	対戦は人気、インカム共上々なんですが…。	求むハイスコア&スコアラー!
10	バトルクロード	申請 ゼロ	私はクマ様に勝てなくてコレやめました。by店員K・Y	求む七年殺しマスター!

プレイランド エフワン

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6 タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スラムダンク (ポートランド)	305	スマーキー板垣(偽)	ALL
2	究極戦隊ダダンダーン (アン)	1,212,000	CMD−CCC 小野寺B	ALL
3	ソルダム (ソルダムモード)	LINE−227	TROPICAL− ZOMBIE	1千万×α
4	餓狼伝説スペシャル (ローレンス)	2,173,800	CMC−RUN(実)	(必)付 P×29 Ⓓ×9
5	ソルダム (セキーロ)	1,275,310	Mr.DDT	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

プレイシティキャロット八戸店 ☆=0(5)

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44−8580

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リッジレーサー (タイムトライアル)	3′31″537	朝7時から働く男 告一浦三ことPON	AT 1コケ
2	スーパーストリート ファイターIIX(リュウ)	1,201,400	無職の達人王しんいち	ALL ベガ
3	スーパーストリート ファイターIIX(ケン)	1,296,600	くにお	ラスボス
4	スーパーストリート ファイターIIX(春麗)	1,158,000	野辺地工業高校講師二年目PC八戸店きって	ラスボス
5	スーパーストリート ファイターIIX(ガイル)	1,035,000	の暴れん坊 大川邦夫	ラスボス
6	スーパーストリート ファイターIIX(フェイロン)	1,150,000	KINGの新屋電話しろ くにお	ALL
7	スーパーストリート ファイターIIX(ディージェイ)	903,100	女子高生キラーくにお	ALL
8	スーパーストリート ファイターIIX(サガット)	1,034,600	店の影の支配者 クニオ	ラスボス
9	D&D® (ドワーフ)	232,371	???	セーブル1F
10	ファイターズヒストリー ダイナマイト(レイ)	594,300	A M	ALL

チャレンジバンバン ☆=7(69)

愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(0899)24−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
	ポトポト	6′00″91	FAD−A.T	ALL
	グランドストライカー (ドイツ)	82点	MASA'	ALL
	ドラゴンボールZ	1コインALL	★一紫龍、ライオネル	悟空、トランクス
	ツインイーグルII (連なし)	1,929,920		2 3
	龍虎の拳2 (キング)	2,958,680	MAくしゅ	ALLⓅ D×5
	龍虎の拳2 (Mr.BIG)	2,762,360	FAD−IDA つながらにゃんたくん	P×22 D×7
	龍虎の拳2 (ユリ)	2,452,620	わいわい	P×22 D×4
	龍虎の拳2 (ロバート)	2,058,820	仗助	P×22 D×5
	マジカルエラーをさがせ	0	4月はパチンコ(CR花満開等価) JAN	締切り日ピンボール6時間 757

●J&B米沢店の店内



ゲームセンターピノキオ ☆=0(26)

兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ティンクルビット	1,883,040	原稿やっとあがりました ACF−FLNみ	41面 超ロースコア
2	ネビュラスレイ	1,490,800	TAKもうしないの? SVR−キックの鬼	ラスボス
3	リッジレーサー (T.T)	3′28″294	SVR−WGP	完走 AT 1′09″341
4	ぷよぷよ	941,102	シグマの使者 JMC−BBC	ALL 技有 748ぷよ
5	だるま道場	141,590	昼休みに出したスコア SVR−TAM	10面 仕事は?
6	バーチャファイター (アキラ)	2′31″95	魔法のコトバ 「たいへんや」YAG	ALL はっ!いやいや
7	龍虎の拳2 (ジョン)	1,544,570	かる夫どこ行った? SSM−RAS	ALL ごめんよ
8	スーパーストリート ファイターIIX(ガイル)	1,276,300	KTK D.B (シャレにならん)	ALL つめ×1
9	スーパーストリート ファイターIIX(本田)	681,300	明石一の縛りマニア (限幼女) YAS(困難)	ALL 超危険人物
10				

君こそゲーメスト!

その1

デイトナUSA	初級	☆2′12″73	WZH	GAME's WiLL（京都）
	中級	☆3′01″18	投資家達の夢をのせて EST	サブカルチュア（福岡）
	上級	☆3′16″53	POL	GAME's WiLL（京都）
ポトポト		☆6′00″91	FAD−A. T	チャレンジバンバン（愛媛）
ファイターズヒストリーダイナマイト	レイ	☆連1,262,100	KMC−IZAⓉ	ゲームセンターコパIII（神奈川）
	リー	☆連1,218,100		
	リョウコ	☆連1,340,350	DMJ−狼少女㊮（DMJ初代総長）	ゲームスポットアテナ（東京）
	マーストリウス	☆連1,203,250	DMJ−OGD（DMJ初代親衛隊長）	
	ミゾグチ	☆連必1,439,900	W. イレイザー W−MAN	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ヨンミー	連1,091,550	ライムさんありがと POST−KLSスケブ	
	フェイリン	☆連1,343,300	VAP㊓改め NYA−HAA㊇	荏原ゲームコーナー（東京）
	ザジィ	☆連1,206,750	VAP㊓改め FUN−Y. A㊇	
	クラウン	☆連1,337,300	㊔SPT改め KUR−UNA㊇	
	ジャン	☆連必1,173,200	GYO	GAME's WiLL（京都）
	マットロック	連1,173,300	AFO	
	カルノフ	☆連1,234,550	ヅガ夫	
	サムチャイ	☆連必1,170,900	T. Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
スーパーストリートファイターIIX	リュウ	☆連2,865,700	WGFC−MLK	ホワイトハウス箱崎店（福岡）
	ダルシム	☆連2,144,100		
	ケン	☆連2,891,400	TNG−ミー	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	フェイロン	☆連1,965,900		
	ベガ	連1,922,700	TNG−でん先生（精進できません）	
	E・本田	1,008,800	AMG−MER㊥	今市ゲームセンター（栃木）
	春　麗	☆連必2,491,800	T. Clue−rカモネ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	ディージェイ	☆連必2,175,000	テトリス！！	
	バイソン	連必1,710,400	じゃんけんに負けてカツカレー	
	T・ホーク	連必1,284,900	T. Clue−ISD 超つながり!!	
	ブランカ	☆連2,353,200	EST	サブカルチュア（福岡）
	ザンギエフ	956,700	あほザンギ	丸久小郡店ファミリーランド（山口）
	ガイル	☆2,071,100	BOZ−538	プレイシティキャロット四日市店（三重）
	サガット	☆連1,886,200	HKR	タイトーイン002スタジアム（大阪）
	キャミィ	連1,931,000	Ⓚ	八千代プレイランドカーニバル（千葉）

今月のニューゲームトップはデイトナUSAから。初級、中級、上級の3部門での集計です。GAME's WiLLの独占かとおもわれましたが、サブカルチュアが乱入してきました。モードはどれを使ってでもかまいません。その中での1番速いタイムで争っていきたいと思います。スリップストリームなどを駆使すれば、レースモードのほうが速いかもしれませんが、やはりT.A.モード勝負になるでしょう。レースゲームに限りませんが、お金がかかりがちなゲームだけにこちらのほうもライバルか。この先、どういった展開になるのでしょうか。

お次はポトポト。対戦型の落ち物パズルゲームです。最近のSEGAのゲームといえば得点がなく、タイムトライアル形式が多いですね。よって、いかに相手を速く倒していくかがポイント。まとめ消しのテクニックは必要ですが、かなり運がらみ?それにしても6分を切りそうとは…。

ファイターズヒストリーダイナマイトは、いくつかの集計店がまとまってトップをとっています。中でも1番稼げるのはミゾグチ。いかにパターン化して「ごおっっつい」をあてられるかが鍵になるでしょう。全キャラ中申請数も1番多く、人気も抜群のキャラクターです。

スーパーストIIエックスはリュウ、ケンが200万点後半のスコアをたたきだしています。いかに効率良くスーパーゲージをためて、ヒットさせるかが勝負の分かれ目。このゲーム、稼ぎ始めるととてつもなく難度が上がってきます。

ゲームブティック・ジャック&ベティ ☆=1（12）

群馬県太田市東本町18−13　☎(0276)22−1136

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA（初級）	2′25″06	参考	レース
2	デイトナUSA（中級）	3′10″21	MNK	1CALL MT T. A
3	デイトナUSA（中級）	3′14″81	OMK	1CALL MT T. A
4	デイトナUSA（上級）	3′22″60	UNK "666"	1CALL MT T. A
5	バーチャファイター（アキラ）	2′00″52	MNK	1コイン ALL
6	バーチャファイター（ラウ）	1′35″39	OMK	1コイン ALL
7	ライトブリンガー	4,350,690	OMK	1コイン ALL グレン
8	スラムダンク	374点	NBO "666"	1コイン ALL サン・アントニオ
9	ワールドヒーローズ2 JET	近日入荷予定		
10	得点王2	4/23入荷		

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0（13）

栃木県宇都宮市二荒町9−4　渋田ビル1F　☎(0286)34−0611

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（ユリ　サカザキ）	2,132,970	PST−ピ流 PEROちゃん	1コインALL 前、後半ボロボロ
2	龍虎の拳2（タクマ　サカザキ）	1,873,110	RSIAR　MYSⓉ	1コインALL
3	龍虎の拳2（キング）	1,844,940	6月14日は何の日？ MGK	1コインALL
4	餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,844,200	MGK−？	1コインALL
5	餓狼伝説スペシャル（不知火舞）	1,804,500	俺が　萩原だ！	1コインALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	896,350	少しのびた！ ZERO	1コインALL
7	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	1,336,900	AMG−MER㊥	1コインALL スピード　2
8	ネビュラスレイ	2,001,730	駅前の店員さん	1コイン エクストラステージ
9	リッジレーサー（SD）	3′29″911	KZM沖竜人	タイムトライアル ノーマル設定
10	リッジレーサー（SD）	6′25″866	穴ウメ指折ったKAZ	上級5周設定 AT

今市ゲームセンター ☆=0（9）

栃木県今市市今市1111　☎(0288)21−1429

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	937,200	コーラ	ALL　1コイン
2	スーパーストリートファイターIIX（E. 本田）	1,008,800	AMG−MER㊥	ALL　1コイン
3	スーパーストリートファイターIIX（ディージェイ）	1,087,900	コーラ	ALL　1コイン P×7
4	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	1,666,000	AMG−MER㊥	ALL　1コイン
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）	821,950	AMG−MER㊥	ALL　1コイン
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン）	784,800	AHO	ALL　1コイン P×6
7	龍虎の拳2（タクマ・サカザキ）	2,204,280	RSIAR−MYSⓉ	ALL P×21 1コイン
8	龍虎の拳2（ユリ・サカザキ）	2,102,100	AMG−MER㊥	ALL P×20 D×2
9	豪血寺一族（礼児大山）	1,088,300	しげチー（高橋茂信）28歳ブータロー	ALL　負け×3
10	豪血寺一族（キース）	1,614,100	ATF−Ⓓ	ALL　1コイン

コスモランド

茨城県鹿島郡鹿島町宮中4−1−21　☎(0299)84−1991

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	1,467,100	霜目　隆	※全機種ノーマル ターボ2
2	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	1,296,200	EASY　㊌	ALL ターボ2
3	スーパーストリートファイターIIX（ディージェイ）	1,008,900	EASY　㊌	ALL ターボ2
4	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）	1,016,600	EASY　㊌	ターボ2
5	スーパーストリートファイターIIX（ベガ）	885,400	EASY　㊌	ALL ターボ2
6	龍虎の拳2（リョウ・サカザキ）	1,627,560	霜月　隆	ALL
7	バツグン（B・TYPE）	13,442,510	EASY　㊌	連なし
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	835,350	霜月　隆	ALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト（ジャン）	606,700	EASY　㊌	ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）	582,900	霜月　隆	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆=2（118）

千葉県八千代市八千台東1−6−17　☎(0474)85−2235

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ連必付き）	1,150,150	Ⓑ−SATSUMA	ALL P×3おち
2	龍虎の拳2（テムジン連必付き）	2,005,010	Ⓑ−SATSUMA	ALL D×5
3	龍虎の拳2（リーパイロン連付き）	1,974,990	ブラック魔王	ALL D×3
4	スーパーストリートファイターIIX（キャミィ連付き）	1,525,200	Ⓚ	ALL　3万×5 5万×　R35
5	機動戦士ガンダム（ガンダム連必付き）	1,430,900	ELPEO	ALL P×18 D×3
6	機動戦士ガンダム（ドム連必付き）	1,375,400	ELPEO	ALL P×14 D×5
7	機動戦士ガンダム（ゲルググ連必付き）	1,378,200	ELPEO	ALL P×18 D×2
8	機動戦士ガンダム（グフ連必付き）	1,254,200	ELPEO	ALL P×15 D×2
9	スーパーストリートファイターII（春麗連付き）	1,833,400	FCMⓈ	ALL　爪×3 3万×5おち
10	スーパーストリートファイターII（キャミィ連付き）	1,931,000	Ⓚ	ALL　爪×1 5万×1おち

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝0 (17)

東京都豊島区東池袋 3－1－4 サンシャインシティ文化会館B 1 ☎(03)3983－0618

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター（ジャッキー）	2′01″58	おはようゴリラ	
2	バーチャファイター（ウルフ）	2′13″66	おやすみゴリラ	
3	アウトナンラーズ（スイス）	3′13″76	後藤徹也	スピードバスター使用
4	豪血寺一族（キース・ウェイン）	1, 361, 200	M・B	ALLクリア
5	D&D®（エルフ）	527, 420XP	都月忍	ALLクリア
6	ネビュラスレイ	559, 020	AAA	ラウンド4
7	グランドストライカー	24得点	小沼	ブラジル使用 ファイナル
8	ワールドカップ'94	14得点	たいさく	ドイツ使用 6勝
9	ゴルフィング グレイツ 2	－12	ケン坊	オールラウンドプレイヤー使用
10	ポトポト	10′46″38	ゴリラーマン	

ガリバー熊谷 ☆＝6 (21)

埼玉県熊谷市筑波 2－49－8 フォーラム秋山ビル1F・B 1 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1, 175, 850	EDO	ALL ㊟㊗付
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）	1, 113, 100	FAB－YOU. Z	ALL ㊟㊗付
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン）	1, 087, 100	FAB－電気屋TUG	ALL ㊟㊗付
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（ジャン）	1, 046, 900	FAB－かずそう	ALL ㊟㊗付
5	ネビュラスレイ	1, 461, 090	ペディグリーYAM	最終ボス ㊟付
6	レイフォース	6, 093, 100	PGP－羅夢㊝	ALL ㊟付
7	バーチャファイター（ジャッキー）	1′35″35	現役仲電社員K	ALL
8	バーチャファイター（ウルフ）	1′58″15	JAM	ALL
9	餓狼伝説スペシャル（ダック・キング）	2, 509, 200	避け攻撃通算百万回突破記念 VFC－Ⓐ	ALL D×25 4万×1落 ㊗付
10	ドラゴンボールZ V.R.V.S	1コインALL	五月陣 竜	孫悟飯使用 つまんなすぎ

GAME in DAIEI ☆＝0 (9)

千葉県市川市南八幡 4－1－7駅南ビルB 1 ☎(0473)76－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	6, 580, 300	T. K	ALL 1P側
2	ネビュラスレイ	2, 010, 070	MIRAGE－MAX㋠	1coinALL
3	ゴルフィンググレイツ 2	－19	雅浅葱	ALL 中級
4	ライトブリンガー	5, 025, 000	T. M	1coinALL グレン使用
5	ライトブリンガー	3, 222, 910	雅浅葱	最終ステージボス システィー使用
6	ティンクルピット	5, 070, 900	CYR－JUN	R. 40
7	ポトポト	8′57″93	SEP－TEN	1coin ALL
8	龍虎の拳 2	2, 352, 990	NTT -SKO	1coinALL タクマ使用
9	龍虎の拳 2	2, 347, 840	DHB POO	1coinALL 如月影二使用
10	龍虎の拳 2	1, 706, 370	ブラック魔王	1coinALL リー・パイロン

池袋プレイランドラスベガス ☆＝0 (25)

東京都豊島区西池袋 1－22－4 ☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ポトポト	6′26″29	5分はいけますANP	1COiNALL
2	レイフォース	7, 033, 600	DMP	ALL あと50万はとれる
3	龍虎の拳 2	1, 488, 300	RYO, SATO	ALL RYO P×12 ギース無し
4	龍虎の拳 2	2, 110, 950	新人（弱い） KPL－NEK	ALL MR. BIG 2本落ち D×2
5	雷 電II	10, 384, 550	はむはむ	3－5 1P側 3－4で達成
6	スラムダンク	304	D. T	ヒューストン ALL
7	バツグン（連無し）	20, 896, 980	ボム2発損したよー AJSP－たま夫	ALL B×1 TYPE－B
8	デイトナUSA	3′03″60	チワワ高橋	中級マニュアル タイムアタック
9	デイトナUSA	3′19″39	おこちゃぢゃないよ！ GGN－おこさま	エキスパート マニュアル タイムアタック
10	バーチャファイター	1′51″83	RYO	ALL 1COIN

ポニーワールード・ザ・コング ☆＝0 (6)

埼玉県所沢市緑町 1－3－7 ☎(0429)25－1551

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	812, 600	ビワハヤヒデはすごい	1コイン 連なし
2	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	903, 510	東原米太郎	1コイン 連なし
3	アンダーカバーコップス（高原）	2, 650, 330	CCB	1コイン 連なし
4	超時空要塞マクロス	2, 721, 200	XYZ!!!	1コイン 連なし
5	豪血寺一族（キース）	1, 674, 600	M. B	1コイン
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	752, 200	T. S	1コイン
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	675, 250	T. S	1コイン
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	665, 250	タヌ吉は町井がボロボロだらしいゾ	1コイン
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス ☆＝0 (3)

千葉県鴨川市横渚884－6 ☎(04709) 3－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ネビュラスレイ（連付）	2, 328, 030	HARD－TORA お仕事ダイハードQ	1COINALL 残×2 Ⓑ×3
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	1, 078, 250	赤リボン－ボタ太 夏コミ出しますボタ太	1COINALL P×22 牛あり
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1, 037, 400	帝G－㊎㊌－HPI ナイスベターQズキュ	1COINALL P×13
4	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	1, 705, 300	赤リボン・ボタ太 少女の正しいしつけ方	1COINALL 連付
5	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	1, 662, 500	URO－NAD あいす 大好きーっ♡	1COINALL 連付
6	スーパーストリートファイターIIX（ガイル）	1, 884, 800	HARD－UKY 最近ウキウキするの♡	1COINALL 爪×3
7				
8				
9				
10				

ハイテクノーベル&ヒノーズ下井草店 ☆＝12 (302)

東京都千代田区神田神保町 2－14－4 ☎(03)3262－2823（ノーベル）

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴルフィンググレイツ 2（パワープレイヤー）	－38	で と、 家 の2人	ノーマルALL 上級→初級
2	ベストバウトボクシング（グルートスミス、連付）	970, 500	ナイスクツゲーに手を出す男。㋕	ノーマルALL
3	龍虎の拳 2（キング、連付）	3, 126, 000	FGK－乱丸	ノーマルALL D×7
4	龍虎の拳 2（ユリ、連付）	2, 900, 260	IML－星白金 －YUJ	ノーマルALL D×7
5	龍虎の拳 2（エイジ、連付）	3, 125, 840	IML－星白金 －YUJ	ノーマルALL D×6
6	龍虎の拳 2（ジョン、連付）	2, 988, 910	春夫	ノーマルALL D×4
7	龍虎の拳 2（ミッキー、連付）	2, 316, 980	家族を大切にする男。星白金－HIR	ノーマルALL D×5
8	龍虎の拳 2（ビック、連付）	2, 713, 820	東はジャマだといいきった男星白金－ボーズ	ノーマルALL D×6
9	雷龍 2（1P側、連付）	5, 971, 140	南○にジャマだからあっちいけといわれた男	ノーマルALL ○手コロス！
10	SDI（4機設定）	79, 639, 020	やんちゃ姫GTO K3／J	ノーマルALL

ゲームプラザコトブキ

埼玉県浦和市白幡 5－1－28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）㊟	1, 038, 550	いつも少しだけ更新！ GPK－Jun㊤	ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ）㊟	1, 224, 900	はつもと～LOSES GPK－SJK	ALL ぼろ²
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）㊟	1, 167, 250	はし とはあぶない BTM－KSM㊤	ALL P×23
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（マーストリウス）㊟	1, 172, 550	りえちゃんおうちかえるぅ～！GPK㋨	ALL P×20
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ザジィ）㊗㊟	1, 117, 350	いかそうめんはうまい GPK－OYAJI♡	ALL ボロ²
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（クラウン）㊟	1, 001, 550	今日はたんぜうびです TBN－MUI㊞	ALL
7	龍虎の拳 2（ロバート）㊟㊗	2, 000, 930	あと20万出る PST－JUN㊤	ALL P×21 D×3
8	龍虎の拳 2（ミッキー）㊟㊗	2, 232, 650	余裕～ ロジャース PST－JUN㊤	ALL P×18 D×3
9	スーパーストリートファイターIIX（ザンギエフ）㊟㊗	1, 918, 900	まだやってます。 YTO－サブ	ALL P×21 タル落ちR＝36
10	スーパーストリートファイターIIX（ケン）㊟	1, 908, 900	やるものがシない！ DAB. S	ALL P×21 ベガ落ちR＝37

プレイランドスカイシアター ☆＝8 (161)

埼玉県深谷市西島町 2－20－25 ☎(0485)73－8667

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ネビュラスレイ㊟	2, 625, 280	REO－SP	ALL
2	ティンクルピット	10, 096, 020	PST－EDT	ALL 残×1 ㋕ 60万
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）㊟㊗	1, 439, 900	W. イレイガー W－MAN	ALL㋩
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（ヨンミー）㊟	1, 091, 550	ライムさんありがと PST－KLS㋜㋘㋫	ALL 2本おち
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）㊟	1, 186, 950	G・Pコト キの常連 BTM－KSM㊤	ALL（4本おち） 来店ありがとう
6	龍虎の拳 2（ロバート）㊟㊗	2, 203, 460	妥協神体♡楽し過ぎ♡ PST－JUN㊤	ALL㋩ (R37) D×2
7	龍虎の拳 2（ミッキー）㊟㊗	2, 431, 410	リハビリ中♡これから PST JUN㊤	ALL（8万おち） (R42)D×6
8	龍虎の拳 2（リー・パイロン）㊟㊗	2, 049, 300	柊BUG（南原ちづる）	ALL㋩
9				
10				



君こそゲーメスト！

その2

ドラゴンボールZ -V.P.V.F-		☆ALLクリア	全国9店の皆様	
ゴルフィンググレイツ2		☆−38	でと家の2人	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
ライトブリンガー		☆5,718,570	咆哮野郎まJU	チャレンジャー関大前店（大阪）
スーパーバレー'94		28,050	こんなのやるか	モンキーハウス本館（福岡）
ルーカス早押しクイズグランドチャンピオン大会	VSロボット	910	KURUTANI−KURUNA	荏原ゲームコーナー（東京）
ワールドカップ'94		☆36	とよけん TOYOKENSAN	カジノカーニバル（東京）
電神魔傀		1,873,400	MIZ神−ZZか	タウンスポットプレイランド（大阪）
龍　龍		309,600	烏龍糖	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
ティンクルピット		☆10,096,020	PST−EPT	プレイランドスカイシアター（埼玉）
ネビュラスレイ	連付き	☆2,878,750	京城	GAME's WiLL（京都）
レイフォース	連付き	☆8,098,600	B．J	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
フライングパワーディスク		212,706	魔B党−党首	モンテカルロ（群馬）
龍虎の拳2	リョウ・サカザキ	☆連2,324,130	TNG−PROFESSOR	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	ロバート・ガルシア	☆連2,261,290	TNG−Kちゃん	
	キング	☆連3,126,000	FGK−乱丸	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	ジョン・クローリー	☆連2,988,910	春　夫	
	ユリ・サカザキ	☆連2,900,260	IML−星白金−YUJ	
	キサラギ・エイジ	☆連3,125,840		
	リー・パイロン	☆連必2,049,300	柊BUG（南原ちづる）	プレイランドスカイシアター（埼玉）
	ミッキー・ロジャース	☆2,442,350	ESSAY ATOMIC★BUK	ハイテクセガ高崎（群馬）
	テムジン	連2,045,740	JAG−WOP	キャッスル&YOU²（東京）
	Mr.ビック	☆2,762,360	FAD−IDA（つながらにゃんたくん）	チャレンジバンバン（愛媛）
ダンジョンズ アンド ドラゴンズ	ファイター	☆1,157,196	k. scope−KLM	プレイシティキャロット杉本店（長野）
	クレリック	☆1,120,205	BBC−SALAMANDER	タウンスポットプレイランド（大阪）
	エルフ	1,119,826	CRISP−RATT−PAN	AMスクエアYou&I（岐阜）
マッスルボマーデュオ		連必688,800	T．HONDA	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
究極戦隊ダダンダーン	小鉄	2,216,900	究極変態MAK	個人伸請ゲームプラザミッキー（広島）
	アン	1,222,450	TNG−でん先生	プレシティNASA杉本町店（大阪）
ミラクルアドベンチャー		999,900＋α	やっと100万 もうやんね〜ぽでじむ	ゲームコーナーフジ（東京）
バーチャファイター	アキラ	☆必1′19″61	TNG−PROFESSOR	プレイシティNASA杉本町（大阪）
	ウルフ	☆連56″50	ESSAY 青い彗星★新命明	ハイテクセガ高崎（群馬）
	ジャッキー	☆連1′18″81	ESSAY 不滅の力★新命明	
	ジェフリー	☆連1′21″82	TWG	
	ラウ	☆必1′17″06		
	パイ	☆必1′17″14		
	サラ	連2′14″77	ESSAY−SOL	
スラムダンク		374	NBO "666"	ジャック&ベティ（群馬）

ドラゴンボールZ-V.R.V.F.は、スコアがありませんでしたのでALLクリア統一とします。

ゴルフィンググレイツ2はキャラ別にはしません。今回のトップは、パワープレイヤーを使っているようです。それにしても、いきなり38アンダーというのは凄い。

ライトブリンガーもキャラ別にはしていませんが、キャラによって点差もありそうなので、基本的には分けて集計する予定です。次回の申請で、よほど少なくならない限りはそうする予定です。

とくに、キャラ別の判断が難しいゲームは、みなさんのご意見をお聞かせください。

スーパーバレー'94も男女別には集計しません。

早押しクイズグランドチャンピオン大会は、前作と同じモードということと、申請数がこちらのほうが多かったという理由で、VSロボットで集計します。ちなみに、早押しアタックのほうが、得点は高くなりますが…。

電神魔傀も申請数、出回り共によくないので、キャラ別集計はしません。

ティンクルピットは、前回なされていなかったALLクリアも達成され、1千万点を突破しています。このスコアは2位以下を大きく突き放してのダントツです。このまま独走できるのでしょうか。

ネビュラスレイ、レイフォースは連付きと連なしの部門に分けて集計しています。両ゲーム共に、初回集計のときトップだった連なしのスコアが未だ更新されていないだけです。また、ネビュラスレイのほうはエキストラステージもクリアしたようです。

荏原ゲームコーナー ☆=11(321)

東京都品川区旗の台3−12−3 荏原会館内 ☎(03)3781−4359

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(レイ(連))	1,253,700	VAP(和)改めHET AXO(蔵)	ALL(ノ)R.39 リースタート
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(フェイリン(連))	1,343,300	VAP(和)改めNYA−HAA(蔵)	ALLP×22 R.39
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(ザジィ(連))	1,206,750	VAP(和)改めFUN−Y.A(蔵)	ALL(ノ) 牛あり
4	ファイターズヒストリーダイナマイト(クラウン(連))	1,337,300	(お)SPT改めKUR−UNA(蔵)	ALL R.39 P×23
5	ファイターズヒストリーダイナマイト(リー(連))	1,201,150	MIS(再)改めFUN−GYA(蔵)	ALL 牛あり ヨンミーおち
6	ファイターズヒストリーダイナマイト(カルノフ(連))	1,144,150	来月の池田哲也氏に乞う御期待！	ALL 牛あり 4つおち
7	ファイターズヒストリーダイナマイト(サムチャイ(連))	1,162,900	久留美様！TOCで会いたい！店員♡池田哲	ALL 牛あり リョーコおち
8	早押しクイズグランドチャンピオン大会(VSロボット)	910	KURATANI−KURUNA	ALL 97%
9	早押しクイズグランドチャンピオン大会(早押しアタック)	1,570	KURATANI−KURUNA	ALL 87%
10	ポトポト	6′29″29	極バロ死ぬまでやる！EGC−(完)MKZ	ALL

キャッスル&YOU² ☆=10(341)

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693(キャッスル)

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(レイ(連))	1,190,350	メージュニアンへの挑戦を待っとるで。	ALL ミッキー(A)本物
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(フェイリン(連))	1,309,050	めざせハイスコアコーナーメダルゲーム部門	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(カルノフ(連))	1,040,200	No.1（ビクトリー）の座独走に栄光あれ	ALL
4	龍虎の拳2(テムジン(連))	2,045,740	JAG−WOP	ALL(ノ)D×4
5	龍虎の拳2(ユリ・サカザキ(連))	2,616,700	CAT−AMI（YUJに負け）	ALL D×7
6	スーパーストリートファイターII(リュウ(連))	2,397,600	HYAKU−UGF	ALL 38R P×19 爪×3
7	餓狼伝説スペシャル(アンディ・ボガード(連)(必))	2,546,700	CYCLONE−NEC	ALL D×23
8	ビューポイント	3,779,730	全日本ビューポイン党 J.G.M.	ALL 残0
9	デンジャラスシード(連)	4,229,650	O	ALL S×12 B×4
10	デンジャラスシード(フルオート)	4,207,800	KUMAMOTO	ALL S×12、B×4

カジノカーニバル ☆=2(21)

東京都立川市柴崎町3−2−16 ☎(0425)22−2909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ポトポト	7′45″68	RAISING	ALL
2	龍虎の拳2	1,882,320	AB	ミッキー
3	ゴルフィンググレイツ2	−12	わかんないワカンナイ	初心者
4	ワープロカップ'94	36点	とよけん TOYOKENSAN	アルゼンチン
5	ドラゴンボールZ	クリア	ホイミホイミカラシマ	ピッコロ
6	ナイトスラッシャーズ	1,008,900	いなさんINASAN	あま
7	ファイターズヒストリーダイナマイト	732,250	CCB	リー
8	バーチャファイター	2′37″56	ともあき TOMOAKI	パイ ALL
9	バーチャファイター	3′02″97	M・Y	カゲ使用
10	バーチャファイター	1′54″63	S・E	ラウ使用

ゲームコーナーフジ ☆=0(2)

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	2,037,200	BAL	ケン (連) ALL
2	スーパーストリートファイターIIX	1,976,900	I.N	ダルシム (連)
3	龍虎の拳2	2,943,100	C・P・U	ジョン (必) ALL(ノ) D×5
4	ネビュラスレイ	2,389,830	POOH	ALL (連)
5	スーパーストリートファイターII	2,281,500	(文)	リュウ (連) 爪×3 R×38
6	リッジレーサー	3′31″025	わっと(ち)（付き添い人）	T.T オートマ SDタイプ
7	V.R.	3′15″03	DE	上級 通信タイプ
8	餓狼伝説スペシャル	2,540,600	G・M・C 完治	山田十兵衛 (必) ALL(ノ) D×24
9	ファイターズヒストリーダイナマイト	1,094,500	BAL	レイ (連) (必) ノバ(連)
10	ミラクルアドベンチャー	999,900＋α	やっと100万 もうやんね〜(ぽ)でじむ	ALL ノーミス 連なし

中央プラザ大泉店 ☆=0(6)

東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	豪血寺一族(キースフェイン)	1,775,500	CKY	ALL
2	バーチャファイター(パイ)	1′57″02	初めましてのRAN	ALL
3	バーチャファイター(ウルフ)	2′14″49	T.A	ALL
4	バーチャファイター(ジャッキー)	2′18″18	ともあき	ALL
5	バーチャファイター(アキラ)	2′38″88	RUN	ALL
6	ポトポト	7′06″53	A&L 目指せ6分	ALL
7	だるま道場	255,020	A&L 天皇賞一点勝負！	R16
8	スラムダンク	342	CHABOUZU	HOUSTON
9	ぷよぷよ	1,240,148	人の良さそうなカータン（類似品に注意！）	
10	V・V	32,691,510	しばちゃんふぁいたぁパン踏み希望	ALL ノーミス

プレイシティキャロット松本店 ☆＝2（14）
長野県松本市中央１－３－７セントラルビルＢ１　☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	D&D R`（ファイター）	1,157,196	K scope— KLM	ノーマル ALL C8 ALL×4
2	ルー大柴＆細川ふみえ 早押しクイズグラチャン大会	+850	ライジングヨッシー 岩だ！！	ノーマル ALL vsロボット
3	スーパーストリートファイターII（リュウ）	2,112,400	K scope− 善之字元帥	ノーマル ALL P×19 連付
4	龍虎の拳２（キング）	2,292,520	K scope− LITみ	ノーマル ALL P×19
5	雷電２（１P側）	6,554,270	M. U. R佐塚（安協くん）	ノーマルALL ２−８
6	エアーコンバット（上級）	130,900	水ようかん	ノーマル ALL ALLバルカン
7	バツグン（TYPE B）	13,702,620	K scope− 善之字元帥	ノーマル ALL
8	テトリス	547Line	T. F	ノーマル ALL スコアカンスト
9	ティンクルピット	1,958,450	APOⓢ	ノーマル 23面
10	D&D®（クレリック）	844,019	Tiny−BIE	ノーマル ALL

西銀座ゲームプラザ ☆＝0（11）
山梨県甲府市中央１−12−43　☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳２（タクマ）	2,450,150	NGT−ネズミ	ALL来店ありがとうございました
2	龍虎の拳２（ジョン）	2,443,850	NGT−ネズミ	ALLまたおいで下さいFLPNG
3	龍虎の拳２（キング）	1,323,530	FLAP−4U	ALL
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ）	1,053,650	ALF	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,179,050	FLAP−4U（偽）	ALL 38R 下手すぎ
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）	761,100	ALF	ALL
7	餓狼伝説スペシャル（キム）	1,954,700	200万まであとちょい こばけん	ALL
8	D&D®（ファイター）	601,746	戦士ギルグレット	ALL
9	ポトポト	6′21″05	藤崎詩織ちゃんのためにROM² 購入ANP	ALL あと30秒？
10	ぷよぷよ	1,489,218	もうだめ 限界 FLAP−ANP	ALL B=834

ゲームセンターコパIII ☆＝9（124）
神奈川県秦野市南矢名62−42　☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説スペシャル（ギース）	1,462,700	ゲーム101店員 SSK−PRO	ALL 本物
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ）	1,262,100	KMC IZAⓣ	ALLⓗ 連付
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー）	1,218,100	KMC−IZAⓣ	ALLⓗ 連付
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	1,337,550	１円も無夫０点（今月の収入二百円）	ALL ０点！！ 連付
5	ツインイーグルII（連付）	3,338,780	KMC−IZAⓣ	9面（３−３）
6	デイトナUSA（タイムアタック初級）	2′23″21	HKR−親父	完走 B・LI7″65
7	D&D®（ファイター）	1,120,813	ウーキーMST	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX（ケン連付）	1,287,500	FUNA	ALL Ⓟ×１
9	ヘクシオン（ロング）	777ライン	ヘクシオン伝説第５章 KMC−TEM人	１千万点
10	レイフォース（連付）	7,996,900	町田と荏原は俺様が仕切る!ミッキーⒶ０点	ALL カス 速達使用

グリーンプレイランド ☆＝0（1）
岐阜県高山市西之一色町２−180高山グリーンホテル内　☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップR	2′35″43	なぁまぁぬぅるっいぃでもやるぅぅ JIN	1c ALL BRAJILL
2	スーパーストリートファイターIIX	1,589,500	とりあえず…点は出しても奴に負けるRYU	1c ALL リュウ
3	スーパーストリートファイターIIX	1,280,200	新人さん募集中 一人目 R H	1c ALL フェイロン
4	龍虎の拳２	1,384,681	新人さん募集中 二人目 T. N	1c ALL ビッグ
5	龍虎の拳２	1,55 ,732	新人…じゃねぇよ おれだよ RYU	1c ALL 影 二
6	龍虎の拳２	709,900	ファイターズヒストリーダイナマイト…鬼と	1c ALL ユリ
7	龍虎の拳２	401,590	いうより、きたねい…うおーばかぁー 圭	1c ALL テムジン
8	ファイターズヒストリーダイナマイト	RYU637,800		1c ALL リョウコ
9				
10				

ゲームinプリンス ☆＝0（2）
静岡県清水市天神１−２−６　☎(0543)64−8012

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライトブリンガー	5,567,640	Las, MOUSE って何？	cALL システィー使用
2	ライトブリンガー	5,462,360	上に同じ １時間２分だ	1cALL ヴォルド使用
3	ライトブリンガー	4,884,260	Las あと一息	４面 アッシュ使用
4	ライトブリンガー	3,468,800	天下人 武神希夢	３面 グレン使用
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（溝口）	913,950	ボンゴちゃん？	1cALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（りょうこ）	702,900	和 和 和 和 和 和 和 和 和 和	1cALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）	550,400	尚 尚 尚 尚 尚 尚 尚 尚 尚 尚	1cALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ）	884,500	ゴリ使用	1cALL 牛殺し
9	龍虎の拳２（ジョン）	1,588,790	D・Inaba 元気にしてっか？	1cALL
10	龍虎の拳２（タクマ）	1,489,380	N. S	1cALL

ハイテクセガ大船 ☆＝2（6）
神奈川県鎌倉市大船１−23−28　☎(0467)46−4933

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バツグン（Cタイプ）連	22,493,360	VMT−ABU	ALL 残BOMB×４
2	レイフォース 連	6,376,000	VMT−ABU	ALL
3	雷龍２（１P側）連	5,718,190	CHAT− あある じーぶー	ALL
4	雷龍２（２P側）	5,774,360	ECM−FISCHER	ALL ５万点落ち
5	魔法大作戦（ガイン）連	3,699,500	VMT−RED	ALL ヒット数10回, 9回
6	魔法大作戦（ボーンナム）連	3,805,300	SIT M. Kⓢ	ALL ヒット数７回, 12回
7	バーチャファイター（ウルフ）	1′23″87	ESSAY㊙新命明	ALL 御来店ありがとうございます。
8	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	931,400	J. M（マルソメX）	ALL 牛あり
9	D&D®（ファイター）	1,143,591	GMT−VAN	ALL
10	D&D®（エルフ）	1,092,453	A O	ALL

アミューズメントスクエアYou&I ☆＝2（8）
岐阜県岐阜市住之江町１−17　☎(0582)64−9135

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ連）	1,174,700	ASY−GAC−322	ALL ㊙も付いています
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（リョウコ連）	1,152,350	GAC−BROS− ZMK!!	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（レイ連）	1,149,750	ASY'Y−EBI	ALL
4	ファイターズヒストリーダイナマイト（ヨンミー連）	1,088,700	HKO®	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト（リー連）	1,060,400	GAC−BROS− ATL	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（マットロック連）	1,043,450	SHYBOY®	ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ連）	996,450	ASY−SUR	ALL
8	スーパーストリートファイターIIX（春麗連）	1,462,400	y3	ALL
9	スーパーストリートファイターIIX（ブランカ連）	1,410,100	SAMSON−M. T	ALL
10	D&D®（エルフ）	1,119,826	CRISP− RATT−PAN	ALL

夢空間ファンタジー ☆＝1（5）
長野県茅野市ちの丁田2732　☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト 連㊙（ミゾグチ）	922,100	−X68K−	ALL
2	龍虎の拳２（キング）	1,510,331	−X68K−	ALL
3	龍虎の拳２（タクマ）	1,496,300	−AXUS−	ALL
4	龍虎の拳２（ジャック）	1,195,010	−SOS−	ALL
5	ティンクルピット	1,349,710	−APOⓤ−	R2I
6	ぷよぷよ	463,503	−AxZ−	ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト連（リー）	935,050	今月は何もやっとらん −AST!?−	ALL
8				
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（1）
山梨県甲府市国母５−20−16　☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター（KAGE）	5′50″36	KOB	1COINALL
2	バーチャファイター（JACKY）	3′25″46	DURAL	COINALL
3	バーチャファイター（WCLE）	3′38″18	TAI	1COINALL
4	バーチャファイター（PAI）	4′43″08	健一	1COINALL
5	バツグン（アルティーノ）	1,616,170	庚	１周目４面ボス
6	ネビュラスレイ	600,550	庚	３面
7	だるま道場	262,770	BAR	ALL
8	龍虎の拳２（エイジ）	583,609	甲岡唐子明太子 ヨコピー	1COINALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	867,600	ウシヨエー	1COIN ノーミス
10	スーパーストリートファイターIIX			

君こそゲーメスト！

その3

豪血寺一族	キース・ウェイン	☆連1,899,700	ATF−D	ハイテクセガ高崎（群馬）
	礼児大山	連1,297,700	ESSAY GRF−ELM	
	陳念	連1,703,800	ATF−KEN	個人伸請ハイテクセガ高崎（群馬）
バツグン	Aタイプ 連付き	22,178,970	CRISP−RATT −MKC. (は)	アイリン夢空間（岐阜）
	Bタイプ 連付き	☆23,664,370	大黒屋KIP	GAME's WiLL（京都）
	Bタイプ 連なし	☆22,438,450	IML−PET	アイリン夢空間（岐阜）
	Cタイプ 連付き	22,775,320	AFO	GAME's WiLL（京都）
	Cタイプ 連なし	22,250,380	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
リッジレーサー	タイムトライアル	☆3′25″890	Mr.岡野君110円返せ〜PPR−TAK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
グランドストライカー		82	MASAI	チャレンジバンバン（愛媛）
スーパーストリートファイターII	ダルシム	連1,933,700	WGFC−MLK	ホワイトハウス箱崎（福岡）
	キャミイ	連2,015,800	CRISP−RATT −PAN	アイリン夢空間（岐阜）
サンダードラゴン2	1P側	連5,971,140	(帝)にジャマだからあっち行けといわれた男	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
	2P側	連5,915,640	K. N	タウンスポットプレイランド（大阪）
餓狼伝説スペシャル	テリー・ボガード	連必2,539,700	TNG−PROFESSOR	プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	アンディ・ボガード	連必2,546,700	CYCLONE −NEC	キャッスル&YOU²（東京）
	ダック・キング	必2,509,200	避け攻撃通算百万回突破記念VFC−Ⓐ	ガリバー熊谷（埼玉）
	タン・フー・ルー	連必2,590,800	CYCLONE−R.T	タイトーイン002スタジアム（大阪）
機動戦士ガンダム	ガンダム	連必1,430,900	ELPEO	八千代プレイランドカーニバル（千葉）
	ドム	連必1,375,400		
	ゲルググ	連必1,378,200		
	グフ	連必1,254,500		
魔法大作戦	ガイン	連3,699,500	VMT−RED	ハイテクセガ大船（神奈川）
アウトランナーズ	アトランティック	3′16″72 ギアボタン付き	KOH	ゲームスポットパスカル（岡山）
モータルコンバット		12,079,000	SUR殺人鬼GIN 剛ビタ3段使用	ウィルトークタイトー空港通り店（愛媛）
ビューポイント		3,779,730	全日本ビューポイン党 U.G.M.	キャッスル&YOU²（東京）
V. R.	ツインタイプ エキスパート	3′15″03	DE.	ゲームコーナーフジ（東京）
ヘクシオン	ロング 最短ライン	777	ヘクシオン伝説第5章 KMC−TEM人	ゲームセンターコバIII（神奈川）
ストリートファイターII ダッシュ	ダルシム	1,586,700	KANZU	ハイテクセガ青森&新町（青森）
ナイツオブザラウンド	アーサー	必606,520	TNG−AXIOM −H. Y(帝)	個人伸請プレイシティNASA杉本町店（大阪）
	パーシバル	必587,520		
デンジャラスシード	連なし	4,207,800	KUMAMOTO	キャッスル&YOU²（東京）
キャッスルオブザドラゴンズ		4,413,700	◦ベトコン	ゲームスポットアテナ（東京）
サイキック5		連19,316,200	こが	モンキーハウス本館（福岡）
SDI	4機設定	79,639,020	やんちゃ姫GTO K3ノJ	ノーベル&ヒノーズ下井草店（東京）
訂正				
ギャルズパニック2		ALLクリア	PST−EPT(ほか)	プレイランドスカイシアター（埼玉）
スターブレード	連付き	2,328,100	Zn−T.	個人伸請ゲームウェーブ人参倶楽部（京都）

フライングパワーディスクもクリアが達成されました。下1桁の「6」という数字はCPUに勝った回数なので、クリアであればこの数字になるはずです。

龍虎の拳2は、ついに全キャラ200万点に到達、ついでキングとエイジの2キャラで300万点の大台にのりました。また、ジョンとユリあたりも次回はいけそうでしょうか。とにかく、ノーベル&ヒノーズ下井草店の点数は高いです。キャラ性能の差もありますが、ここまできたら300万を狙ってほしい。

ミラクルアドベンチャーはカンスト達成です。お疲れ様でした。

バーチャファイターは、ついにというかさすがにハイテクセガ高崎が大躍進。アキラ以外のキャラでトップをとっています。また、ウルフはなんと1分を切るという速さ。その他のキャラもこれに並ぶタイムが期待されます。

さて、今月の集計打ち切りの機種は、ドラゴンボールZ-V.R.V.F.-、ミラクルアドベンチャー、ギャルズパニック2です。

今月10店未満のゲームは、だるま道場、ツインイーグルIIなど。

また、次回集計予定の極上パロディウスですが、初回集計はキャラをまとめますが、かなりの台数が出回っていますので、2P同時プレイ、2周設定の集計なども考えています。ただし、2周設定はお店側の協力が必要不可欠になりますがどうでしょうか。

訂正があります。先月のスターブレードのスコアが違っていました。誠に申し訳ありません。

（がっちん）

アイリン夢空間 ☆＝4（9）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西835 ☎(05832)7−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA（初級）	2′13″64	ULT. −みっちぃ！	完走 T. A MT使用
2	バツグン（TYPE・A）(連)付	22,178,970	CRISP−RATT−MKC. (は)	ALL 残B×5 ブタ×4
3	バツグン（TYPE・B）(連)付	23,652,570	AI.	ALL 残B×5 ブタ×4
4	バツグン（TYPE・B）(連)なし	22,438,450	IML−PET	ALL 残B×2 ブタ×4
5	バツグン（TYPE・C）連なし	22,250,380	近江からの使者	ALL 残B×3 ブタ×4
6	レイフォース (連)付	7,751,200	W×W	ALL
7	ネビュラスレイ (連)付	2,020,780	RATT−新人−NGF	エクストラステージ
8	ポトポト	7′14″30	ZOLⒷ	ALL
9	スーパーストリートファイターIIX（ジョウ）(連)付	1,712,300	Sibi	ALL つめ×2
10	スーパーストリートファイターIIX（キャミイ）(連)付	2,015,800	CRISP−RATT−PAN	ALL つめ×3 3万×1おち

ゲームセンター101&遊 ☆＝0（1）

新潟県新潟市小針上山6−12 ☎(025)233−3881

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スラムダンク	288	岩ゴリ	ALL ヒューストン
2	雷電II（1P側）	10,000,000+α	FGK−TOM	3−6で達成 3−7 (連)付き
3	雷電II（1P側）	8,715,680	RINGS−JAPAN 前田日明	3−1 (連)なし
4	D&D®	502,996	ぴかそ	ALL ファイター
5	ドラゴンボールZ	667,900	とくめいきぼう	ALL 悟飯 凶器使用
6	スラムダンク	302	ぴかそ	ALL
7	J.Jスクオーカーズ	1,141,450	伊集院 健 J. J	2−4
8				
9				
10				

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147−1 ☎(0763)33−1863

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ディグダグ	484,700	さすらいの銀行員 誰か私を連れ出して、	ノーマル
2	アサルト	419,600	ええ！生徒会長がぁ？ kocho	R−IQ 旧Ver
3	ファイターズヒストリーダイナマイト	849,150	いくら待っても人形は来んぞ！ PLE祖谷	ALL
4	だるま道場	151,680	さすらいの溶接工だがな…日本じゃ2番だ	R−10
5	バーチャファイター	2′22″12	舘森とず〜っとFSSの話やらゃ、NFL	ALLジャッキー
6	エグゼドエグゼス	909,400	なあーんろけつと役に立たんわ GNX	ボスト始めました
7	スクランブルフォメーション	286,100	深い仲ってどんな事ですか？説明して下さい	R−4
8	ガンスモーク	1,064,400	ん〜…、Uさぐり2つ共、だUよ	ラスボス
9	X−DAY	126歳	どんだけ言うても人形は無いぞ！ PLE	25歳から
10	スーパーストリートファイターIIX	969,100	B. B	Ken、ゴウキ

ウィルトークTAITO金沢 ☆＝0（19）

石川県金沢市片町1−4−11 ☎(0762)62−9351

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX（E・本田）	803,300	ふじもと	(連)付 ALL
2	スーパーストリートファイターIIX（ブランカ）	666,700	DNA	(連)付 ALL
3	スーパーストリートファイターIIX（ダルシム）	916,900	DNA	(連)付 ALL
4	スーパーストリートファイターIIX（リュウ）	826,100	DNA	(連)付 ALL
5	スーパーストリートファイターIIX（ケン）	948,900	ZIP	(連)付 ALL
6	スーパーストリートファイターIIX（サガット）	562,300	ZIP	(連)付 ALL
7	スーパーストリートファイターIIX（春麗）	843,100	ZIP	(連)付 ALL
8	スーパーストリートファイターIIX（ディジェイ）	810,500	ZIP	(連)付 ALL
9	スーパーストリートファイターIIX（バルログ）	1,314,500	JPG「おばあちゃん」だよごとー	(連)付 ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）	759,300	必殺13段発覚！	

扇ヶ丘レジャーセンター ☆＝10（42）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2 ☎(0762)46−6406

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	8,098,600	B. J	ALL (連)
2	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ・(連)(必)）	1,222,350	あと2万5千 でももうやんない えきす談	ALL オールパ牛有り
3	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ(連)(必)）	1,170,900	T. Clue−ISD	ALL 2ミス 牛有り
4	スーパーストリートファイターIIX（春麗・(連)(必)）	2,491,800	T. Clue−トカモネ	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX（D. J. (連)(必)）	2,175,000	テトリス！！	ALL 完璧
6	スーパーストリートファイターIIX（M・バイソン(連)(必)）	1,710,400	じゃんけんに負けてカツカレー	ALL 完璧
7	スーパーストリートファイターIIX（T・ホーク・(連)(必)）	1,284,900	T. Clue−ISD 超つながり！！	ALL P×10 完璧
8	ポトポト	6′17″18	爆裂最狂 夢幻覇	ALL
9	だるま道場	329,920	B. J	ALL
10	マッスルボマーデュオ	688,800	T. HONDA	ALL (連)(必) タイタン²

プレイシティNASA杉本町店 ☆=16(155)
大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5 ☎(06)694－4909

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(ケン(連))	2,891,400	TNG－ミー	ALL
2	スーパーストリートファイターIIX(ガイル(連)(必))	1,969,800	TNG－でん先生(わざわざデマセーン)	ALL
3	スーパーストリートファイターIIX(フェイロン(連))	1,965,900	TNG－ミー	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX(ベガ(連))	1,922,700	TNG－でん先生(精進できません)	ALL
5	バーチャファイター(アキラ(必))	1′19″61	TNG－PROFESSOR	ALL
6	ゴルフィンググレイツ2	－28	TNG－SAO	ALL
7	龍虎の拳2(リョウ(連))	2,324,130	TNG－PROFESSOR	ALL(ハ) D×5
8	龍虎の拳2(ロバート(連))	2,261,290	TNG－Kちゃん	ALL D×6
9	餓狼伝説スペシャル(テリー(連)(必))	2,539,700	TNG－PROFESSOR	ALL D×24
10	究極戦隊ダダンダーン(アン)	1,222,450	TNG－でん先生	ALL

プレイシティキャロット四日市店 ☆=0(6)
三重県四日市市西浦2－4－5 ☎(0593)54－2266

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ティンクルヒット	6,331,800	パターンメイクの鬼JR!	R47 2P側使用
2	ネビュラスレイ(連)	1,923,360	必読るるちゃん単行本AOI－CHACHA	2－1ボス
3	スーパーストリートファイターIIX(ガイル)	2,071,100	BOZ－538	ALL P×?
4	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	1,756,400	K K	ALL P×?
5	ファイターズヒストリーダイナマイト(レイ)	897,900	BOZ－538	ALL 牛あり
6	ファイターズヒストリーダイナマイト(ザジィ)	891,050	T. I	ALL 牛あり
7	HOOK(ピンボール)	978,740,840	スパイ●ッド大和状態羅夢－538	
8				
9				
10				

ゲームプラザ・イエローハット ☆=0(142)
愛知県名古屋市中村区則武1－11－9 ☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴルフィンググレイツ2(デザートランド)	－37	DCC AGAS－K AC(P)	パワー あと5つ
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(サムチャイ)	534,450	らりぃ君	ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(マーストリウス)	657,600	KAW 今度はマッスルパワーで 勝負!	ALL ラス7人生に、くいあり?
4	ファイターズヒストリーダイナマイト(リョウコ)	704,500	らりぃ君	ALL
5	ティンクルピット	4,965,700	SG－ELF君ティンクル(研)	R－48
6	ネビュラスレイ	1,916,610	ZKSZKSZKSZKSZKSZ KS名人	2周目1面 残3 一生ゲーマーの人
7	D&D(R)(ファイター)	1,100,832	YBS	ALL
8	だるま道場	入荷しました。	以外とおもしろい?でも何かたらない気が	
9	ワールドヒーローズ2 JET	近日入荷予定	待たせすぎ?!演出はベリーグッド!	
10	極上パディウス	近日入荷予定	期待度No.1 シューティング再来?	

チャレンジャー関大前店 ☆=2(56)
大阪府吹田市千里山東1－14－2 ☎(06)389－8072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA(中級)	3′22″79	DAM+	完走 AT車 ノーマルモード
2	デイトナUSA(T.Aエキスパート)	3′31″96	みつきさん	完走 AT車
3	ライトブリンガー(ヴォルド)	5,686,310	咆哮野郎まJU(ガキ殺す)	ALL 残1 M×9
4	ライトブリンガー(システィー)	5,611,970	咆哮野郎まJU	ALL 残1 M×8
5	ライトブリンガー(グレン)	5,718,570	咆哮野郎まJU	ALL 残0 M×0
6	レイフォース	6,634,500	MRU 注射台使用	ALL 連なし 残0
7	龍虎の拳2(リー)	1,692,320	MRU－ひょ〜	ALL
8	龍虎の拳2(ジョン)	1,291,370	MRU－レッグボマー	ALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト、マーストリウス	211,600	スピニングカミソリキック!	5人目
10	D&D(R)(クレリック)	44,400	カミソリバスタースルーッ!	トロールリーダーで死亡

GAME's WiLL ☆=23(124)
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA(初級)	2′12″73	WZH	ALL TA MT
2	デイトナUSA(中級)	3′01″53	Johnny	ALL MT
3	デイトナUSA(上級)	3′16″45	POL	ALL TA MT
4	ドラゴンボールZ V.R.V.S	ALL	じゃんけんに敗けカツカレー	ピッコロ(連)
5	ネビュラスレイ(連)	2,878,750	京城	ALL
6	ファイターズヒストリーダイナマイト(ジャン(連)(必))	1,173,200	GYO	ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト(マットロック(連))	1,173,300	AFO	ALL 1本落ち
8	ファイターズヒストリーダイナマイト(カルノフ(連))	1,234,550	ツガ夫	ALL 牛なし 1本落ち
9	バツグン(タイプB(連))	23,664,370	大黒屋KIP	ALL
10	バツグン(タイプC(連))	22,775,320	AFO	ALL

キャノン最前線 ☆=0(85)
愛知県名古屋市昭和区隼人町7－11 ☎(052)834－2600

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バツグン(B・タイプ(連)付)	23,642,150	AI	ALL B×4
2	バツグン(B・タイプ(連)付)	22,232,350	IML－PET	ALL B×1 残×0、ブタ×4
3	バーチャファイター(JEFFLY)	2′39″05	カメちゃん対戦GO!	ALL
4	龍虎の拳2(ユリ)	845,200	何故?最近、FAXで出しているのに集計対	ALL
5	龍虎の拳2(キング)	1,534,370	象になってないのでしょうか?このギモンを	ALL
6	龍虎の拳2(ビッグ)	1,439,540	ぶつけるべく、我々は色々な工作を行った。	ALL
7	龍虎の拳2(タクマ)	1,002,070	さてその計画とは?	ALL
8	バーチャファイター(JACKY)	1′41″11	とーっても遅くってやになってくる!(T)	ALL
9	バーチャファイター(KAGE)	1′37″56	くそみそ ZOL(B)	ALL
10	キスメツトイブ	90点	ZUN(せ)	

タウンスポットプレイランド ☆=4(73)
大阪府茨木市中津町4－3 ☎(0726)36－5900

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゴルフィンググレイツ2(初級・初級)	－23	あにやん	ALL パワー使用
2	ゴルフィンググレイツ2(中級・中級)	－19	ばやはち	ALL パワー使用
3	龍虎の拳2(リーパイロン)	2,086,330	のび太	ALL(P) D×3、39R
4	龍虎の拳2(リョウ・サカザキ)	2,108,530	ASマシーン	ALL
5	雷 龍2(2P側(連))	5,915,640	K N	ALL
6	ファイナルラップR(GARMANY)	2′32″78	SGP－TNK(ふ)	ALL BL37″11
7	スーパーストリートファイターIIX(ザンキエフ)	873,600	KRK	ALL
8	ファイターズヒストリーダイナマイト(マーストリウス)	1,110,500	MIZ神－ZZ(か)	ALL P×20
9	雷 電II((連))	10,000,000+α	NENE－HKR	3－3で達成
10	D&D(R)(クレリック)	1,120,205	BBC－SALAMANDER	ALL

タイトーイン002スタジアム ☆=21(221)
大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号 ☎(06)844－0586

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ(連)(必)付)	1,351,200	キャルズアイランド3 111ページ参照?	ALL 2本落ち 絵書きがバレルよ
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(ザジィ(連)(必)付)	1,132,250	DGD	ALL
3	スーパーストリートファイターIIX(サガット(連)付)	1,886,200	HKR	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX(ガイル(連)付)	1,524,000	HSM CST(ゆ)	ALL 爪×4
5	スーパーストリートファイターIIX(リュウ(連)付)	1,413,700	しらんで〜	ALL
6	餓狼伝説スペシャル(タンノールー(連)(必)付)	2,590,800	CYCLONE－R T	ALL(ハ) D×24
7	リッジレーサー(T.T)	3′25″890	Mr. 岡野君110円返せ〜PPR－TAK	ALL 6MT BL1′08″591
8				
9				
10				

アミューズメントスペース・ハスラー ☆=0(1)
三重県熊野市木本町620－1こやま2F ☎(05978)9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2	1,121,580	ASR	ロバート・ガルシア
2	龍虎の拳2	1,082,930	ZAT	タクマ・サカザキ
3	バツグン	1,761,280	R	タイプB
4	バツグン	2,759,580	R	タイプC
5	スーパーストリートファイターIIX	588,300	COT	ブランカ
6	餓狼伝説スペシャル	1,293,700	SAG	東丈
7	餓狼伝説スペシャル	752,100	HAL	ローレンス・ブラット
8	D&D(R)	275,785	KENちゃん	ファイター
9	D&D(R)	274,930	ヤッスンイノチ	クレリック
10				

ハイスコア通信　お店から

●ハイテクセガ青森店&新町店（青森）
ハイテクセガ新町店のプレイヤーズノートは、とても大好評!キレまくってます。ぜひ読みに来てください。 by 兄貴（アドン）
店長&店長2号（ひびき）は、ばっくれました。もう、安心。みなのもの、遊びに来てね。
KANZUはまだいます（笑） by 店員2号

●プレイシティキャロット八戸店（青森）
当店にリッジレーサーDXが入りました。是川の無職の達人も待ってます。遊びに来てね。

●プレイランドエフワン（宮城）
FAD－YUK氏、ご来店ありがとうございました。

●プレイランドファンタジア&バレンシア（秋田）
ファンタジア情報誌「ファンタジ庵」では、読者からのイラストを募集中!

JOYCOM'S（福島）
ニューゲームが何も入荷されていませんが、それでも来てくれるみんな、感謝です。これが載るころにはたくさん入っているでしょう。 店員一同

●モンテカルロ（群馬）
勘太郎君元気?男は黙ってパイルバンカーだ(深いなチョット)。あにきさん元気?あの怪しいプラモ、早く取りに来てね。P。S。「ナイトスラッシャーズ」復活。でもすぐ消えるかも。

●ゲームインDAIEI（千葉）
SストIIX大会が、G・W中に開催されました。遠方からの参加も多数あり、質の高い大会でした。夏休みにも行いますので、ぜひお楽しみに。

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）
厚焼き玉子が好きな人、近くにいい店あります。「体操のお兄さんも食べてます」

●ガリバー熊谷（埼玉）
当店では数多くのハイスコアをいつでも募集中です。申請してくださる方は、「お気軽に!」店員へお申しつけください。

●ゲームコーナーフジ（東京）
今月から集計店になりました。お近くの方、ぜひ遊びに来てください。ほとんどの台がシンクロ連射付きです。 by でじむ

●夢空間ファンタジー（長野）
来たる6月26日、第3回SストIIXの対戦大会を行います!（ゲームは未定）

●PCキャロット松本店（長野）
最近どうもハイスコアを軽視する方が増えているようです。やはりゲームをやるなら上手になりたいのがプレイヤーの心情というもの。スコアはその指針といえるのでは? 担当Z

●グリーンプレイランド（岐阜）
ただいまSストIIXがとてつもなく人気…というよりこれしかないって感じでみんなやってます。大会も好調、新人さんもどんどん来てね。夏休みは常連、しかと帰ってくるのだぞ…。

●ゲームプラザイエローハット（愛知）
オールドゲーム「マッピー」「サンダークロスII」「ダークシールII」が入荷しました。「ネビュラスレイ」はイージー、5機設定、連付きのサービス台があります。 担当E。T－

●タウンスポットプレイランド（大阪）
石村君、元気にしていますか?また遊びに帰ってきてください。 by 常連一同

●プレイシティキャロット高松店（香川）
ただいま当ゲーセンでは、SストIIX、餓狼、龍虎などのスコアラーを募集しています。うちでスコアを出す気になった人、モノ好きな人、いろいろ来てください。楽しいですよ〜。

●ビックウェーブ（高知）
近頃、ハイスコアが少ないので皆様よろしく出してね。ワーヒー2JET、極上パロと入荷するので長い目で見てください。（店主）

●ゲームプラザ（熊本）
最近、ハイスコアラーの高年齢化が進んでおります。若いゲーマーはごく一部を除きみんな対戦しかやっていないようです。他店はどうなんでしょうか?

●香港ナムコショップ（香港）
今回初めて集計ということで、ずいぶん苦労しました（お客様に説明するのに）。今後、レベルの高いプレイヤーを輩出していきますのでよろしくお願いします!

海外のお店も掲載になりました!

ヒットゲーム BEST10

エックス1位奪取!!

インカムベスト10

順位		ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	スーパーストリートファイターIIX	678	カプコン
2	3	ファイターズヒストリーダイナマイト	393	データイースト
3	2	龍虎の拳 2	336	エス・エヌ・ケイ
4	5	バーチャファイター	292	セガ
5	4	餓狼伝説スペシャル	286	エス・エヌ・ケイ
6	6	リッジレーサー	214	セガ
7	10	ぷよぷよ	148	コンパイル/セガ
8	―	スラムダンク	145	コナミ
9	―	ダンジョンズ&ドラゴンズ	136	カプコン
10	15	ネビュラスレイ	114	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
雷電II 96	ファイナルラップR 89	レイフォース 88	スーパーストリートファイターII 80	デイトナUSA 79

プレイヤー人気ベスト10

順位		ゲーム名	得点	メーカー名
1	―	スーパーストリートファイターIIX	657	カプコン
2	3	ファイターズヒストリーダイナマイト	446	データイースト
3	2	龍虎の拳 2	333	エス・エヌ・ケイ
4	5	バーチャファイター	292	セガ
5	4	餓狼伝説スペシャル	286	エス・エヌ・ケイ
6	―	リッジレーサー	182	セガ
7	―	ダンジョンズ&ドラゴンズ	153	カプコン
8	11	レイフォース	143	タイトー
9	14	ネビュラスレイ	127	ナムコ
10	―	ぷよぷよ	125	コンパイル/セガ

11位	12位	13位	14位	15位
スラムダンク 123	サムライスピリッツ 89	スーパーストリートファイターII 87	雷電II 83	デイトナUSA 82



(静岡県 大仏和尚)

高い格闘人気

今月は、これといった新作がなく、全体的に低調なヒットゲームBEST10だった気がします。ゴールデンウィーク前に思ったほど新製品が出てきていません。

そんな中で1位を守ったのがスーパーストリートファイターIIエックスです。対戦格闘ものでは現在発売されているタイトルでは最も完成度が高く、当分の間1位の座を占めそうです。

しかし、さすがにストIIの対戦プレイもプレイヤーに飽きられつつあるのは否定できません。最近では人はついているものの、対戦より一人プレイが目立ちます。エックスでは各キャラの性能や戦法が大幅に変わっているのですが、使いこなせずに面白さが理解されていない傾向が感じられます。

2位にはファイターズヒストリーダイナマイトが躍進しました。凝った複雑なシステムはないのですが、気軽に対戦できるところが評価されているようです。また、強烈な連続技をたたきこむ楽しさが大きな魅力と言えるでしょう。

3位には龍虎の拳2、4位にはバーチャファイター、5位は餓狼伝説スペシャルと、対戦格闘ゲームがベスト10のうち、5機種を占めています。中でもバーチャファイターは、4～5位の間を安定してキープしています。都会に近づくほどインカムが高い、一般層に強いところなど、とても大型筐体ものに似たヒットを続けていると言えるでしょう。セガらしい対戦格闘ゲーム、という感じです。

ゲームシステムに今一歩の工夫を

シューティングゲームを見てみると、新作のネビュラスレイがインカム10位、人気9位に入ってきました。新しい技術を使ったグラフィックは一見の価値があり、斬新な感覚がします。大手の技術力を持ったメーカーがシューティングなどの、対戦格闘以外のゲームを作っていってくれれば、未来は明るいのではないでしょうか。ただし、ゲームシステム的には今ひとつ工夫が欲しかった気がします。

来月は、極上パロディウス、ワールドヒーローズJET、エイリアンVSプレデターといった強力ラインナップがベストテンに入ってきそうです。

川島玩具店 ☆＝0 (19)

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42―0094

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	1,156,700	OZ―GAL	ベガALL
2	スーパーストリートファイターIIX(春麗)	898,400	OZ―GAL	ベガALL
3	スーパーストリートファイターIIX(キャミィ)	794,800	BGR	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX(ディージェイ)	1,339,600	UGO	ALL
5	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	911,000	OZ―GAL	ALL
6	スーパーストリートファイターIIX(ダルシム)	1,087,100	G・WAX―TAR	ALL
7	龍虎の拳 2 (リョウ)	1,198,540	AOI	ALL
8	龍虎の拳 2 (タクマ)	1,138,972	GHO	ALL
9	龍虎の拳 2 (Mr. ビッグ)	1,027,370	CUS	ALL
10	龍虎の拳 2 (ロバート)	996,090	ANE	ALL

ハイテクセガ神戸 ☆＝4 (21)

兵庫県神戸市中央区元町通り1―11―19 ☎(078)391―5712

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ポトポト	7′36″66	ドリカムくん	ALL
2	ドラゴンボールZ V.R.V.S	ALL	なんだかなー㊋	悟空、悟飯 ベジータ
3	ドラゴンボールZ V.R.V.S	ALL	フォトンブーム出ねえ すいぎん亭ⓂⒷ	トランクス
4	ドラゴンボールZ V.R.V.S	ALL	衛星でやらずに総合でやれNHK! ㋑	ピッコロ
5	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	941,700	まじしゃん替わって バビディⓏⒼ	ALL ベガ ターボ2
6	スーパーストリートファイターIIX(キャミィ)	879,300	水銀亭ⓂⒷ	ALL Xカラー ターボ2
7	スーパーストリートファイターIIX(バルログ)	852,200	まぁとりあへず DR ましりと	ALL ターボ2 ゴウケン
8	スーパーストリートファイターIIX(T・ホーク)	655,400	うあ一低い人だよな バビディⓏⒼ	ALL ターボ2 ゴウケン
9	スーパーストリートファイターIIX(ベガ)	1,061,800	ヒモ免停記念 ZAKI㊅	ALL ベガ
10	バーチャファイター (ウルフ)	2′12″96	参考記録	ALL

イーストランドファミリーガーデン ☆＝0 (12)

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26―2527

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)	1,042,400	17日はやはり外国人が来た!日本語喋った	1コインALL すげーすげー!
2	スーパーストリートファイターIIX(飛龍)	1,514,200	スミマセンドウモアリガトって言った言った	1コインALL カタカナで言った
3	D&DⓇ (ファイター)	141,106	伊丹市内の朝日新聞は私がもろた新聞小学生	LV11 ママ～ン!
4	D&DⓇ (クレリック)	113,179	尼崎基地の〇藤くんへし・あ・わ・せ?	LV11 いーわね学生は
5	D&D R (ドワーフ)	144,372	当分コンベックスはなし、、、やはりな	LV11 いつか倒す
6	バツグン (2―B・連付)	4,959,570	朝4時に寝て昼11時に起きる夜行性仕事虫	1コインALL 遊んでるだけやん
7	戦国エース (アイン・連付)	1,365,300	WAKさん 倉敷の人	1コインALL 残機×1
8	餓狼伝説スペシャル (ギース)	1,696,700	バーババ再放送とはやるな瀬戸内海放送!	1コインALL LV4ノーマル
9	電神魔傀 (ベルヴァ)	980,300	あおいちゃん氏来店ありがと他の人はどこに	1コイン5面 キャロット時代
10	スカイソルジャー (連なし)	2,789,600	ソビエトはつよいよ TMC―H、Sおじ㊍	1コインST14 今ごろは連付

ゲームスポットパスカル ☆＝2 (6)

岡山県岡山市表町3―7―5 ☎(086)234―2332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンボールZ (V.R.V.S)	ALL CLEAR	教習所の女は俺がオトす。川村	トランクス使用
2	バーチャファイター (ウルフ)	1′25″83	A・H岡部	ALLノーミス
3	バーチャファイター (ジェフリー)	2′22″24	A・H岡部	ALLノーミス
4	龍虎の拳 2 (タクマ・サカザキ)	2,370,480	TKR	ALL P×23 D×3
5	アウトランナーズ (アトランティック)	3′16″72	KOH	完走マッドパワー ギアボタン付
6	アウトランナーズ (ケニア)	3′18″69	KOH	完走マッドパワー ギャボタン付
7	アウトランナーズ (香港)	3′18″66	BKS	完走マッドパワー ギアボタン付
8	餓狼伝説スペシャル (不知火舞)	2,390,800	シバタの弟子のX	ALL P×31 ㊙付 D×19
9	バーチャファイター (アキラ)	2′31″77	GIN (修行中)	ALLノーミス
10	バーチャファイター 1ラウンド最短	0″97	GIN	アキラ使用 (ジェフリー戦)

オキモト ☆＝0 (7)

広島県広島市西区南観音3―15―3 ☎(082)292―1473

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(カルノフ)	1,080,050	バルーンすほー	牛ALL
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(ザジィ)	976,150	うとー	牛ALL
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(リョウコ)	766,550	IAC―たろー	ALL
4	ファイターズヒストリーダイナマイト(フェイロン)	698,300	IAC―たろー	ALL
5	ファイターズヒストリーダイナマイト(ジャン)	554,750	D. K	ALL
6	マッスルボマーデュオ	663,300	GOM	ALL タイタン ナイスティンガー
7	富士山バスターズ (さぶ)	790,600	はぶさん	ALL
8	富士山バスターズ (相撲)	524,200	桃郎	ALL
9	ファイターズヒストリーダイナマイト(マーストリウス)	858,550	GOM	ALL
10	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ)	711,950	昌	12人目

ゲームインプラザオリンピアン ☆=0(18)
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ティンクルビット	2,782,790	守田正夫	1C GAME 23
2	ネビュラスレイ	463,440	守田正夫	1C AREA 3
3	龍虎の拳2	1,093,970	COME	1CALL P×12如月
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	384,450	NOW'	1CALL
5	餓狼伝説スペシャル	2,203,600	SMC	1CALL
6	スラムダンク	191	SIDE	1CALL
7	スーパーストリートファイターIIX	963,300	B-M	バイソン
8	スーパーストリートファイターIIX	1,194,540	POM	1CALL リュウ使用
9	ソルダム(ノーマル)	1,057,160	S.F.	1Cレベル73 ライン50
10	大王	1,202,230	守田正夫	1CROUND4

プレイシティキャロット高松店 ☆=0(2)
香川県高松市片原町2-4細谷ビル1F ☎(0878)22-4555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	950,300	4両狂死郎	ザンギエフ使用 1CALL
2	スーパーストリートファイターIIX	835,700	ディグレバイソン	ダルシム使用 CALL
3	スーパーストリートファイターIIX	864,300	バビィバビ～?	ディージェイ使用 1CALL
4	スーパーストリートファイターIIX	1,008,800	くまブーJr	リョウ使用 1CALL
5	龍虎の拳2(タクマ・サカザキ)	1,222,351	岡山の天才	1CALL
6	龍虎の拳2(如月影二)	888,080	天に召されたバビたん	1CALL
7	龍虎の拳2(ミッキー・ロジャース)	881,241	岡山の天才	1CALL
8	龍虎の拳2(ジョン・クローリー)	876,070	岡Q	1CALL
9	龍虎の拳2(ロバート・ガルシア)	577,746	ドラキー	1CALL
10	餓狼伝説スペシャル(山田十兵衛)	1,742,700	林原めぐみ命!TMA	1CALL

ゲームゾーン灘町・境2店集計 ☆=0(11)
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9749

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストIIX 境店トーナメント	優勝4ポイント	山本、境店初代チャンピオン	境店、第 回大会
2	スーパーストIIX 灘境町店トーナメント	優勝6ポイント	松田	4勝先勝負け無し 1ブロック勝上り
3	ファイターズヒストリーダイナマイトトーナメント	優勝4ポイント	福島	3勝先勝負け無し 1ブロック勝上り
4	ロン・ロン	138,600	天倉	ノーマル マージャ面
5	テクモサッカー	59点	TAE	ノーマル
6	リッジレーサー(MT)	3'28"039	POY	
7	リッジレーサー(T.T)	3'27"824	POY	
8	だるま道場	264,070	MC	16面 ノーマル
9	ティンクルビット	946,650	MC	20面
10	ぷよぷよ	378,680	DNA	

ホワイトハウス箱崎店 ☆=3(35)
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル ☎(092)641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(リュウ)連	2,865,700	WGFC-MLK	ALL
2	スーパーストリートファイターIIX(ダルシム)連	2,144,100	WGFC-MLK	ALL
3	スーパーストリートファイターIIX(ガイル)連	1,586,400	なかじ	ALL
4	スーパーストリートファイターIIX(フェイロン)連	771,800	WGFC-TAX	ALL
5	スーパーストリートファイターII(ダルシム)連	1,933,700	WGFC-MLK	ALL
6	スーパーストリートファイターII(ガイル)連	1,814,500	WGFC-非常口	ALL P×20
7	魔法大作戦(ボーナム)連	3,586,440	WGFC-DUE	ALL 残×2 1周目182万
8	アウトランナーズ(日本)	3'18"08	WGFC-JKP	完走 ギヤボタン付き
9	バーチャファイター(ジャッキー)	2'18"54	M.K	ALL
10				

ウィルトークタイトー空港通り店 ☆=0(25)
愛媛県松山市南斉院町17-5ウエストビル1F ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モータルコンバット(カノ)	12,079,000	SUR殺人鬼GIN 剛ピタ3段使用	ALL3本落ち 究神なしノーマル
2	ファイナルラップ3(イングランド)	2'16"96	SUR-林藤邦R.T 全日本オナニス在籍中	まだまだ フォーメーションラップ
3	ファイナルラップ3(フランス)	2'17"65	SuRもみあげR.T 2時間?	剣ちゃん早く来てね
4	ファイナルラップ3(スペイン)	2'27"16	SUR-R.T鶴 マイペースだよ	たけし地獄のシャフー設置
5	ファイナルラップ3(サンマリノ)	2'24"16	SUR-R.T鶴 佐藤地獄の森進一	みんなゲームしてね
6	ブレイゾン	3,521,600	SUR-R.T鶴 徳田自爆のトキオゴー	ALL P×2
7	ワールドヒーローズ2(ジャンヌ)	8,049,800	SUR-たけし鶴 今井天国の0才本番	ALL P×8
8	ワールドヒーローズ2(フウマ)	8,426,100	SUR-K.M鶴 森地獄のベガ遊征	ALL P×22
9	戦国エース(天外)	1,685,200	SUR-R.T 隅子地獄の体重増加中	ALL カルシウム不足中
10	戦国エース(ジェーン)	1,645,100	SUR-R.T トキウオ～	ALL

ゲームシティDADA ☆=0(5)
島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(リュウ 連なし)	1,142,500	T.	1コイン オール
2	バツグン(TYPE-A)	1,616,610	YS	連なし
3	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ使用、連なし)	633,700	Z THEラビタの鬼	1コイン オール
4	リッジレーサー(タイムトライアル)	3'33"453	ちかちゃん LAVE	あと3秒はちぢまるっ!!
5	ティンクルビット	1,994,760	RYJ	FINAL STAGE
6	究極戦隊ダダンダーン(アン、連なし)	304,300	へきる ヘキヘキ HKR	
7	ネビュラスレイ	389,980	ああ、女神さまっ	連なし 合言葉は「Bee!!」
8	スラムダンク	214	KDD	
9	スーパーストリートファイターIIX(ブランカ、連なし)	803,900	ガチャピン ムック	サクサクサクサク サクサクサクサク
10	スーパーストリートファイターIIX(ガイル、連なし)	1,003,600	ヤンキー玄交	やったぜ!! にしこおり 侍

PALY-HOUSEアスカ ☆=0(4)
佐賀県伊万里市浜町5番街アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	981,800	AMP-KL	ALL(フェイロン)
2	ファイターズヒストリーダイナマイト	611,900	IPHA-TKO	ALL(ジャン)
3	龍虎の拳2	943,020	Mr-好太郎	ALL(タクマ)
4	フライングパワーディスク	187,104	IPHA-TN	S-6(スペイン)
5	D&D R	547,257	AMP-KL	ALL(ファイター)
6	ミラクルアドベンチャー	619,990	IPHA TN	ALL
7	餓狼伝説スペシャル	1,563,000	Mr-S・N	ALL(ギース)
8	スーパーストリートファイターIIX	1,491,600	IPHA-TKO	ALL(ケン)
9	パーフェクトソルジャー	383,000	Mr-BCC	ALL(ダイナソア)
10	バーニングライバル	202,300	Mr-BCC	ALL(シンゲン)

モンキーハウス本館 ☆=3(167)
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキック5 連	19,316,200	一が	ALL
2	ライトブリンガー連(ヴォルド)	5,325,870	G.M.C.R-I	ALL
3	ライトブリンガー連(アッシュ)	5,065,460	G.M.C.R-I	ALL
4	ゴルフィングレイツ2	-31	G.M.C.みやさん	ALL パワー初心者 初心者
5	ツインイーグル2 連	5,340,848	G.M.C.R-I	ALL
6	だるま道場 連	311,140	G.M.C.みやさん	ALL
7	ネビュラスレイ 連	2,682,640	ROBOCOP	ALL
8	ボトボト	7'14"54	G.M.C.R-I	ALL
9			G.M.C.OKP.性懲りもなく福岡に。	ばんだの後輩に。
10			唄うサークル ダンツ新ハァー発足	

アメニティスペースOZ 3店集計 ☆=0(28)
山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-5147

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX(ケン)	1,285,600	BV仮面	ALLベガクリア 小野田店
2	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ)	1,058,850	ミゾグチ同好会 会員No.1	ALL 小野田店
3	ネビュラスレイ	1,297,290	PON TAKAHARA	.-6 連付 小野田店
4	餓狼伝説スペシャル(ダックキング)	2,171,800	燃えよ狼大	ALL 宇部店
5	ゴルフィングレイツ2(ストローク)	-31	プロゴルファーX	ALL パワープレイヤー 宇部店
6	レイフォース	5,319,300	HYDE	ALL 連付 宇部店
7	リッジレーサーDX(T.T)	3'34"513	ブラジルサンバ	AT 宇部店
8	ボトボト	8'49"41	ZIO	ALL 山口店
9	スラムダンク	216	Y・H	ALL フェニックス 山口店
10	だるま道場	142,890	YTM	11面 山口店

神宮前キャロットハウス ☆=0(4)
宮崎県宮崎市神宮2-1-30ブラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイターズヒストリーダイナマイト(ジャン)	451,200	松永 みかげ	ALL
2	ティンクルビット	3,202,470	サーモンピンク	48-1
3	ネビュラスレイ	2,040,710	MGF-IKE オーストラリアにいく	ALL 残×3 連無
4	ファイターズヒストリーダイナマイト(ミゾグチ)	1,048,500	日向良花レジスタンスのAHA(SRN)	ALL 負けなし
5	D&D R(ファイター)	566,332	高速のアデュー	ALL
6				
7				
8				
9				
10				

サブカルチュア ☆=4(65)
福岡県筑紫野市二日市581-6黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA(初級)T.A	2'18"54	ROBOCOP	MT
2	デイトナUSA(中級)T・A	3'01"18	指賀案達の夢をのせて EST	MT
3	ボトボト	7'11"10	つまらん EST	1コインALL
4	スーパーストリートファイターIIX(ブランカ連つき)	2,353,200	EST	ALL D×2
5	スーパーストリートファイターIIX(ガイル連つき)	1,751,200	NAM	ALL
6	ドラゴンボールZ V.R.V.S	1コインALLクリア	小五年生のアニソン	連なし ベジータ使用
7	ファイターズヒストリーダイナマイト(クラウン連つき)	1,047,700	総	ALL P×22 RD.27
8	龍虎の拳2(リー連つき)	1,448,640	とりあえず、、、Mr.X	ALL P×19
9	ネビュラスレイ 連つき	2,443,810	誤字脱字イヤミいじめ ROBOCOP	ALL
10	ゴルフィングレイツ2	入荷せず	EST総	

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(3)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31-6681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1,263,400	OZAでーす 今は福岡	ケン ALL
2	スーパーストリートファイターIIX	956,700	あほザンギ	ザンギ ALL
3	スーパーストリートファイターIIX	1,499,900	あほザンギ	ガイル ALL
4	龍虎の拳2	3,224,520	YAS	キング ALL
5	餓狼伝説スペシャル	2,056,500	YAS	まい ALL
6	ネビュラスレイ	1,226,370	だれかゲームのハイスコア出してくれ	5面連 しんたろう
7	マジカルエラーを探せ	4,623	パチンカーALEX 丸久のドン	6-4
8	ティンクルビット	1,155,460	しーろーえっくす りゅ じでーす	28面 車も白色
9				
10	ボンバーマン	1PLAY20円	1PLAY 20円 仕様でーす。	クイズ学問のススメも

8月15日号発売のスコア締め切りは

6月10日
(11日消印有効)

☆獲得数上位店(5.30号～6.30号)

順位	店名	今月	合計
1	ハイテクセガ高崎(群馬)	8	26
2	GAME's WiLL(京都)	7	23
3	タイトーイン002スタジアム(大阪)	2	21
4	プレイシティNASA杉本町店(大阪)	5	16
5	ノーベル&ヒノーズ下井草店(東京)	5	12
6	在原ゲームコーナー(東京)	3	11
7	キャッスル&YOU²(東京)	0	10
7	扇が丘レジャーセンター(石川)	4	10
10	プレイランドスカイシアター(埼玉)	3	9
10	ゲームセンターコパIII(神奈川)	2	9

ハイスコア通信 担当者から

今月は、ハイテクセガ高崎が念願ともいえるトップの座へ返り咲いた。毎回安定した☆数を獲得しているのはなによりも強み。今回も全店中最高の☆数となる8個と好調だ。特に同店は、バーチャファイターがついに爆発したという感じ。まだまだ☆がつきそうなゲームだけに、今後のトップの座はそう簡単に崩されることはないかもしれない。

それに続くのは、3位から浮上してきたGAME's WiLL。とにかく、さまざまジャンルを網羅しているのは大きい。さらにニューゲームへの対応も早く、実戦的といえよう。

また、ノーベル&ヒノーズ下井草店も龍虎の拳2を中心に☆5個を獲得し、じわじわと順位を上げてきた。さすがといったところ。

5位以下はまだまだ大激戦。ベスト10の顔ぶれが毎回かわる混戦模様となっている。次回から月2回の集計となり変動が激しくなりそう。どうなるのか注目していこう。

てあたりしだいゲームリスト

4月発売ゲーム					
ゲーム名	メーカー名	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
大江戸ファイト	カネコ	格闘アクション	8－4	4月	
ワールドヒーローズ2 JET	ADK	格闘アクション	8－4	4／26	WHシリーズ最新作！ 君はゼウスを見たか！？
得点王2	SNK	スポーツ	8－3	4月	今、一番熱いスポーツだ！！
LD麻雀ポケベル1919	日本物産	麻雀	KB	4／20	LD麻雀シリーズの最新作です。第9弾もパワーアップしての登場です。
ツイン・イーグルII	セタ	シューティング	8－3	4月中旬	熱いと表現されるゲームは多いだろうけどスカッとするのはこれだけでしょう。
早指し将棋五月陣戦	セタ	将棋	8－2	4月下旬	BGMがとても正月っぽい。ボリュームを上げている店ではけっこう恥ずかしいんだな…コレが。
だるま道場	メトロ	パズル	8－1	4／12	日本古来の遊びをビデオゲームに…
THE WHO'S TOMMY	データイースト	ピンボール	2ボタン 3フリッパー	4／21	ザ・フーのロックオペラはピンボールに！歌いっぱなしの曲がGood!
極上パロディウス	コナミ	シューティング	8－3	4／26	極パロ楽しんでくれてますか？いろんなキャラでクリアしてみてね。
ミラージュ妖獣麻雀伝	ミッチェル	麻雀	KB	4月	
5月以降発売ゲーム					
ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから、および備考
パックンバンバン	カネコ	アクション	8－2	5月	爆弾をつかんで投げて敵倒せ！対戦モードで熱くなれ！
ミレミリア	カネコ	ドライブ	8－2	未定	クラシックカーラリー
究極！！PC原人	カネコ	アクション	8－2	未定	おなじみPC原人のアーケード版。ニコチャンバリア攻撃／防御。
TOR HUNTER	SNK	アクション	8－3	未定	もーすこしまっててねん☆
ななめでまじっく！	アトラス	パズル	4－1	6月	新感覚パズルゲーム！
ハイパーティーショット	ビデオシステム	スポーツ	2－2	未定	詳細はもう少しお待ちください。
まじかるスピード	アルュメ	H／C	特殊	5月末	すばやい判断力と反射神経で相手を負かす。トランプゲームのスピードのアレンジです。
F－1スーパーバトル	ジャレコ	ドライブ	HABG	5月下旬	新開発の専用32ビットボードによるF－1レース。
スーパーストライカー	ジャレコ	スポーツ	8－3	6月下旬	臨場感重視の3Dタイプサッカー。
スーパーリアル麻雀PV	セタ	麻雀	KB	未定	最高にナイスな販促物を思い付いたが、今はまだ秘密だ。ふふっ。
天麟の書死嘩護	ビスコ	格闘アクション	8－4	6～7月	NEO・GEO対戦格闘ゲーム。
古今東西　干支物語	ビスコ	パズル	4－1	5月	
バンバンバスターズ	ビスコ	アクション	8－2	5月	NEO・GEO用面クリアゲーム。特殊技を使いこなしてクリアしよう！
JOE&MAC RETURNS	データイースト	アクション	8－2	未定	原始時代の申し子、そう、奴らが帰ってきた！
マジンガーZ	バンプレスト	シューティング	8－3	未定	マジンガーZ、グレードマジンガー、グレンダイザー登場のバリバリシューティング！
ぐるりん	フェイス	パズル	8－2	未定	発売日決定をお楽しみに！
ZUPAPA!	フェイス	アクション	8－2	未定	ズパンと一発！面クリアクション！！
リーサルエンフォーザーズ2 ザ・ウエスタン	コナミ	ガンシューティング	8－2	6月予定	舞台は変わっても爽快感は変わらない！いや、それ以上だ。
スラップショット	タイトー	スポーツ	8－2	5月	
クイズ世界はSHOWbyショーバイII	タイトー	クイズ	未定		
デットリースポート	サミー工業	アクション	8－6	未定	イロモノデジタイズ格闘。
ダイナギア	サミー工業	アクション	6－2		最終面はライオン丸。
エイリアンVS.プレデター	カプコン	アクション	8－3	5月下旬	想像を凌ぐ闘いが始まる。打撃・銃撃の連続技で、エイリアンを掃討せよ！

ワンダーランド ☆＝0（4）

宮崎県延岡市幸町3－110島津ビル1F ☎(0982)34－7827

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D®	353,848EXP	ARIEL君	1C最終面 クラッサス使用
2	ファイターズヒストリーダイナマイト	1,040,600	AHA	1C負けなしALL ミゾグチ使用
3	スーパーストリートファイターIIX	1,351,900	学校はつらいよ！ AHO	1Cクリア
4	魔法大作戦	2,345,960	みんな元気か？ RAIKA	2－5 工場内 ミヤモト
5	魔法大作戦	1,827,980	NCAの RYO君	2－2 ボーンナム
6				
7				
8				
9				
10				

ゲームプラザ ☆＝0（165）

熊本県熊本市九品寺5－15－7 ☎(096)362－0992

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	レイフォース	7,088,900	セラムングノス買い出し君 ウーキーMST	ALL 残0 連なし
2	デイトナUSA	2′20″06	それでも月イチ立読みウーキー㋘見たまま君	初級
3	デイトナUSA	3′24″40	LUS	上級
4	D&D®	1,091,149	龍流氏に愛をこめて ウーキーメガデス	ALLファイター 12万×4
5	リッジレーサー	3′26″249	LUS 25秒出すまでやめないぞ	T・T AT
6	ファイアーバレル	8,376,100	れお	ALL 連あり
7	ライトブリンガー	4,845,930	やっとクリア㊖ ウーキーDMF	ALL グレン 残0
8	ポトポト	7′22″33	ほしだ	ALL
9	アウトランナーズ	3′19″30	まだやってますこの人 ウーキー㋘しつこい君	ケニア マッドパワー
10	パロディウスだ!	1,949,800	お子様ゲーマー ウーキーDDT	ツインビー 2－6

ゲームピアチャンス国分店 ☆＝0（10）

鹿児島県国分市中央3－12－37 ☎(0995)47－3457

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1,135,400	S³NO.4 BOB	D.J 1CALL Speed2
2	バーチャファイター（アキラ）	2′21″41	POL	1CALL
3	バーチャファイター（ジャッキー）	3′31″28	POL	1CALL
4	バーチャファイター（ウルフ）	2′31″26	PUL	1CALL
5	バーチャファイター（ジェフリー）	3′29″49	PUL	1CALL
6	バーチャファイター（サラ）	2′42″76	POlı又の名を会長	1CALL
7	究極戦隊ダダンダーン（小鉄）	866,600	S³NO.4 ALF	1CALL
8	龍虎の拳2（影二）	1,550,681	S³NO.4 ALF	1CALL
9	バース（連付）	6,607,800	AGC ないやくる ダブリ人（立）	1CALL ふぁじい 残0
10	バーチャファイター（ラウ）	3′44″89	POL	1CALL

ヤングパレス ☆＝0（1）

沖縄県沖縄市中央1－14－2 ☎(098)939－1920

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳2（リョウ）	608,178	EL&P	1コイン ALL
2	龍虎の拳2（ロバート）	554,138	EL&P	ノークリア
3	龍虎の拳2（ジョン）	597,230	QUEEN	1コイン ALL
4	龍虎の拳2（ユリ）	583,950	EL&P	ノークリア
5	アジカルエラーをさがせ	2,600	PAIN	レベル 5－5
6	ファイターズヒストリーダイナマイト（カルノフ）	841,350	M.C	1コイン ALL
7	ファイターズヒストリーダイナマイト（サムチャイ）	829,550	M.C	1コイン ALL
8	スーパーストリートファイターIIX	861,800	PAIN	使用キャラリュウ NoALL
9	スーパーストリートファイターIIX（ノークリア）	835,800	PAIN	使用キャラ サガット
10	スーパーストリートファイターIIX（ノークリア）	820,800	PAIN	使用キャラ ケン

香港ナムコSHOP（海外）

18 LUARD ROAD ☎(001)852－520－0505

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターIIX	1,066,000	MAK YUK LUN	ディージェイ
2	ドラゴンボールZ	408,000	YU CHUN YU	ゴクウ
3	リッジレーサー	3′33″344	NG KIN KAN	タイムトライアル
4	餓狼伝説スペシャル	1,047,100	LAU CHUNKIT	アンディーボガード
5	バーチャファイター	2′36″50	WONG TAKWAI	影（かげ）
6	龍虎の拳2	1,272,910	LAU CHUNKIT	？？？？
7	サムライスピリッツ	724,730	CHEUNGCHIKIT	JUBEL
8				
9				
10				

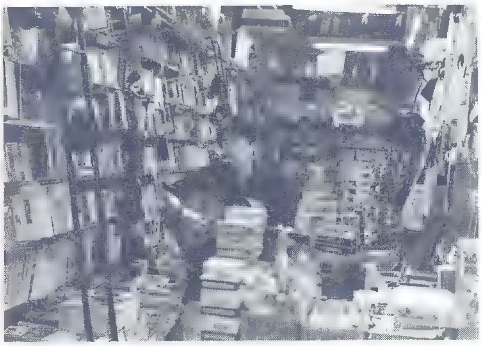
すばらしい本屋さん65軒

「バーチャファイター」「餓狼スペ4コマ」好評発売中!

愛知県名古屋市
ヴィレッジ・ヴァンガード

名古屋市天白区のヴィレッジ・ヴァンガードは、あっと驚く本屋です。外見はただの倉庫にしか見えず、店内も本屋とは思えない様々なグッズ類が所狭しと並んでいます。

BUT、当店は本屋なので、バイクやクルマ、音楽、美術、文芸、精神世界といった分野をはじめ、コミックスや同人誌、もちろんゲーメストまでお客様に満足してもらえるよう品揃えには自信を持っています。朝10時から夜12時まで年中無休です。



独特な雰囲気のお店です。ぜひ来てください。

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

ゲーメストバックナンバー常備店すばらしい本屋さんリスト

北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２号
☎0166-26-6100

東北地方

●鳳書院仙台書店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●蔵王書店米沢店
山形県米沢市中央1-9-20米沢ポポロ内
☎0238-22-0900

関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●文真堂書店緑町店
群馬県高崎市緑町4-7-5
☎0273-63-5961
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート内
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビルB1F
☎03-3253-4720
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●カプリコン
東京都中野区本町3-25-10
☎03-3373-5187
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
☎0463-78-5521

北陸地方

●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561

東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621

近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランド
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
恵比須町427　京都朝日会館2F
075-221-0348
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町
2-1-38京阪モール　4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782

中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●北九州ソフト開発パーティ
（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25緒方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-11-10
☎093-521-1044

◎コミックゲーメスト初の増刊「餓狼伝説」7月初旬発売!!投稿は、まだ間に合うゾ、コミゲ「餓狼増刊」係まで。

GAMEST

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!

バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書（P136についているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪の㋘屋に直接買いに行く（場所はP105参照）など数パターンある。全号収集した真の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう!!



No.38（'89年11月号）500円　ダライアスII
攻略：エリア88、スーパーモナコGP、フラッシュポイント、キューブリック、破兆、スカイアドベンチャー、ターボアウトラン、オメガファイターほか
紹介：ダライアスII、S.I.C.、アクアジャック、チャンピオンレスラー、インセクターX、ビッグラン、ファイネストアワー、キャリバー50ほか

No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
攻略：ファイナルファイト、鮫！鮫！鮫！、1941、グラディウスIII、ブロックアウト、マーベルランド
紹介：パロディウスだ！、WGP、G-LOC、戦場の狼II、トライゴン、バトルシャーク、ラインオブファイヤー、レーシングヒーロー、体感ゲーム特集ほか

No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ！
攻略：カダッシュ、WGP、コラムス、あしたのジョー、戦場の狼II
紹介：パロディウスだ！、T.M.N.T.、キャメルトライ、エア・インフェルノ、G-LOC、ボナンザブラザーズ、球界道中記、ダイナックス大特集、家庭用コントロールパネルで遊ぼう！　ゲーム基板教室

No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ！
攻略：パロディウスだ!!、G-LOC、キャメルトライ、カダッシュ、コラムス、戦場の狼II
紹介：チキチキボーイズ、T.M.N.T.、大工の源さん、エア・インフェルノ、トライゴン、ボナンザブラザーズ、麻雀ゲーム特集、ゲームメーカー就職情報ほか

No.49（'90年9月号）500円　雷電
攻略：トライゴン、雷電、G-LOC、パロディウスだ！、ボナンザブラザーズ、T.M.N.T.、マジシャンロードほか
紹介：サンダーフォックス、チキチキボーイズ、ムーンウォーカー、ダークシール、ムスタング、R－360、麻雀遊戯、ワールドスタジアム'90、東亜プラン特集ほか

No.38（'89年11月号）500円　ダライアスII
No.44（'90年5月号）500円　AOUショー'90
No.47（'90年7月号）500円　パロディウスだ！
No.48（'90年8月号）500円　パロディウスだ！
No.49（'90年9月号）500円　雷電
No.50（'90年10月号）500円　ダークシール
No.51（'90年11月号）500円　マジックソード
No.52（'90年12月号）500円　AMショー'90
No.53（'91年1月号）500円　U.S.ネイビー
No.54（'91年2月号）500円　ゲーメスト大賞
No.55（'91年3月号）500円　ドラゴンセイバー
No.56（'91年4月号）500円　ストリートファイターII（以後ストII）
No.57（'91年5月号）500円　AOUショー'91
（付録）ゲームCD&ビデオオールカタログつき
No.60（'91年7月号増刊）1980円　増刊　ザ・ベストゲーム
No.64（'91年10月号増刊）1000円　増刊　ストリートファイターII
（付録）かきおろし巨大ポスターつき
No.77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストリートファイターIIダッシュ
（付録）ストIIダッシュポスターつき
No.81（'92年11月号増刊）1200円　増刊　1991オールカプコン
かきおろし巨大ポスター付録つき
No.84（'93年2月号）550円　第6回ゲーメスト大賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No.85（'93年2月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.1
No.87（'93年3月号増刊）1200円　増刊　ギャルズアイランド2
（付録）春麗　豪華ポスターつき
No.90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No.91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正巳かきおろしポスターつき
No.92（'93年6月号）530円　餓狼伝説2
No.93（'93年6月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.3
No.94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No.95（'93年7月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム
No.96（'93年8月号）550円　ワールドヒーローズ2
（付録）美樹本晴彦マクロスII特大ポスターつき
No.97（'93年8月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No.99（'93年9月号増刊）1200円　増刊　ワールドヒーローズ2
（付録）遊べるマッドマン特大ポスターつき
No.102（'93年11月号増刊）1280円　増刊　サムライスピリッツ
No.104（'93年12月号増刊）980円　増刊　最新格闘ゲーム2
No.105（'94年1月号）550円　龍虎の拳2
No.106（'94年1月号増刊）1280円　増刊　餓狼伝説スペシャル
No.107（'94年2月号）550円　第7回ゲーメスト大賞
No.108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストリートファイターII
（付録）スーパーストII特大ポスターつき
No.109（'94年3月号）530円　龍虎の拳2
No.110（'94年3月号増刊）450円　別冊　ゲーメスト最強ゲームはどれだ!?
No.111（'94年4月号）550円　スーパーストリートファイターIIX
No.112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No.113（'94年5月号）550円　AOUショー'94
No.114（'94年5月15日号）500円　スーパーストIIX
No.115（'94年5月15日号）1280円　増刊　龍虎の拳2
（付録）SNK特大ポスターつき
No.116（'94年5月30日号）500円　極上パロディウス
No.117（'94年5月30日号）1280円　増刊　バーチャファイター
（付録）バーチャファイターフルモーションポスターつき

発送も急ぐから、
もう少し待ってね

プレゼント当選者発表

うーん、このページにも次号からプレゼントが帰ってくるんだよな。でも、特大プレゼントの当選者発表も、早めにしないといけないし、そうすると、文字数はどこにも負けないページになってしまう。いやだなー。

4月号プレゼント当選者発表

●セガエンタープライゼス提供
●メガドライブ用ソフト ソニックスピンボール
鈴木洋史 君 (埼玉県)
アイレム提供
●SFCソフト がんばれ！大工の源さん
籠田智広 君 (長野県)
望月 旭 君 (広島県)
加藤 寛 君 (山口県)
エス・エス・ケイ提供
●龍虎の拳2ポスター
小野麻実子さん (北海道)
加古広史 君 (福島県)
高谷 恵 さん (神奈川県)
藤沢麻衣子さん (愛知県)
村尾理絵 さん (京都府)
忽那部健太郎君 (京都府)
加藤準弥 君 (大阪府)
桑原みのりさん (兵庫県)
辻野加奈子さん (和歌山県)
元村剛之 君 (熊本県)
ゲーメスト提供
●アルティミットエコロジーCD
水口真一 君 (北海道)
園山和幸 君 (栃木県)
唐崎幸治 君 (大阪府)
●戦国エースCD
成田忠保 君 (埼玉県)
花田恭子 さん (大阪府)
竹口潤子 さん (愛媛県)
●生写真
藤井和希 君 (岩手県)
菅谷和彦 君 (茨城県)
吉田みのりさん (埼玉県)
椎名二郎 君 (千葉県)
小林茂樹 君 (東京都)
水野大輔 君 (東京都)
山田 豊 君 (愛知県)
山森竜滋 君 (愛知県)
藤松大介 君 (京都府)
玉城真一朗君 (沖縄県)
●アイランドテレカ
出雲和彦 君 (栃木県)
田口良則 君 (新潟県)
大同佐紀彦君 (福井県)
青池智康 君 (静岡県)
井上秀樹 君 (滋賀県)
データムポリスター提供
●コットン100%カラーパンフレット
小出玉緒 さん (群馬県)
大田和美 さん (埼玉県)
中野幸司 君 (東京都)
北島ゆうかさん (神奈川県)
三上修一 君 (長野県)
相田公枝 さん (新潟県)
勝田正昭 君 (岐阜県)
中山英文 君 (和歌山県)
大谷浩二 君 (香川県)
飯干晴美 さん (長崎県)

スーパーストリートファイターII増刊プレゼント当選者発表

●スーパーストII下敷き
佐藤九十九君 (北海道)
小野寺和美さん (岩手県)
佐藤大介 君 (茨城県)
中山英明 君 (栃木県)
阿部寛之 君 (千葉県)
宮澤 慶 君 (東京都)
岡本文春 君 (東京都)
阿部朋宏 君 (東京都)
松本佐保 さん (神奈川県)
久保田大輔君 (神奈川県)
見原朋也 君 (神奈川県)
清水浩康 君 (山梨県)
遠藤雄貴 君 (山梨県)
山田優子 さん (新潟県)
木山清几根君 (静岡県)
森山 大 君 (京都府)
中澤 宏 君 (京都府)
山本佳枝 さん (大阪府)
永山裕之 君 (兵庫県)
古賀正登 君 (福岡県)
●スーパーストIIパンフ&ステッカーセット
福士暢子 さん (青森県)
畠山 修 君 (岩手県)
大野政俊 君 (秋田県)
江口洋史 君 (山形県)
小島哲夫 君 (埼玉県)
瀧久夏織 君 (千葉県)
春田賢一 君 (東京都)
安達 崇 君 (東京都)
吉本美雅子さん (東京都)
渡辺智子 さん (東京都)
山田謙治 君 (東京都)
原 宏樹 君 (静岡県)
村田 聡 君 (愛知県)
漆原初枝 さん (滋賀県)
石倉康治 君 (大阪府)
吉村華恵 さん (兵庫県)
服部喜一郎君 (兵庫県)
寺本真一 君 (山口県)
中村麗奈 さん (福岡県)
安藤大輔 君 (大分県)
大倉和久 君 (鹿児島県)
●スーパーストIIポスター
岡本英紀 君 (北海道)
三枝 渉 君 (北海道)
市毛隆行 君 (茨城県)
境野豪紀 君 (群馬県)
吉川正之 君 (千葉県)
大川 一 君 (千葉県)
毛塚裕二 君 (東京都)
芦原弘晃 君 (東京都)
原 光 君 (東京都)
金子信也 君 (東京都)
岩本幹雄 君 (神奈川県)
佐々木剛 君 (神奈川県)
中村 忠 君 (神奈川県)
津田宗平 君 (富山県)
出口賢次 君 (愛知県)
三浦りょう君 (滋賀県)
岡田 正 君 (大阪府)
川本浩之 君 (大阪府)
高井直也 君 (岡山県)
伊藤浩樹 君 (大分県)
●ストリートファイターIIターボポスター
一條多美子さん (北海道)
七条佳幸 君 (北海道)
菊池幸子 さん (岩手県)
小沼 恵 さん (宮城県)
藤井直子 さん (福島県)
清水志郎 君 (茨城県)
杉山幸子 さん (埼玉県)
家田佳世子さん (埼玉県)
大熊 孝 君 (埼玉県)
中山勇毅 君 (千葉県)
醍醐輝曜 さん (東京都)
今野陽子 さん (東京都)
杉浦純子 さん (東京都)
志村 毅 君 (東京都)
村木 薫 さん (神奈川県)
大原優子 さん (神奈川県)
滝沢恵里奈さん (新潟県)
丹羽哲也 君 (静岡県)
小林多恵子さん (静岡県)
森井美江 さん (大阪府)
吉田宏美 さん (大阪府)
北 朋嗣 君 (大阪府)
小野 充 君 (兵庫県)
濱田竜也 君 (兵庫県)
森 操織 君 (奈良県)
中浦千枝 さん (和歌山県)
野津山勝之君 (広島県)
玉井理沙 さん (愛媛県)
高橋美香 さん (高知県)
安部陽平 君 (福岡県)
●ストIIニューアイテムセット
石田美里 さん (栃木県)
倉持 誠 君 (千葉県)
西村一弥 君 (京都府)
丹羽里子 さん (鳥取県)
大川次郎 君 (熊本県)
●ファイナルファイト攻略ビデオ
小島 龍 君 (兵庫県)
●ストIIカンペンケースセット
遠藤和幸 君 (岩手県)
柏谷健悦 君 (秋田県)
岡部健太郎君 (大阪府)
片岡頼亮 君 (兵庫県)
富本 新 君 (愛媛県)
●ストIIステーショナリーセット
岩田治郎 君 (埼玉県)
和城香穂里さん (千葉県)
上西正浩 君 (千葉県)
山本博文 君 (千葉県)
当田卓也 君 (広島県)
●春麗テレカ
大山 茂 君 (東京都)
中村貴宏 君 (神奈川県)
楠木崇司 君 (和歌山県)
高田智広 君 (愛媛県)
野口賢一 君 (福岡県)
●ストIIダッシュテレカセット
古川 海 君 (千葉県)
一ノ瀬理々さん (神奈川県)
仲田 通 君 (三重県)
黒田正明 君 (鳥取県)
●ストIIスペシャルBOX LD版
谷口篤史 君 (東京都)
●ストIIスペシャルBOX ビデオ版
山田真樹子さん (兵庫県)

次号（No.119）は 6月15日発売!!

定価500円

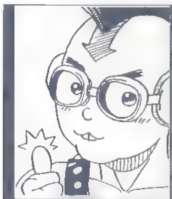
梅雨入り記念
超総力投入予定号！
ADK
（アルファ電子）
7月15日号で徹底検証だ！

特集

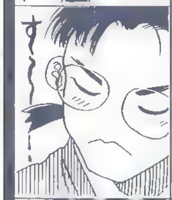
スーパーストIIX
全国大会リポート
ゲームメーカー就職全リスト
攻略！ 極上パロディウス／スーパーストIIX
スターウォーズ、ワーヒー2JET、
バーチャファイター、デイトナUSA、
エイリアンVSプレデター、
めざせハイスコアほか

読者の皆様へのお願いとお知らせ♡

7月15日発売号において、あのメーカー特集が復活する事が決定。
第一回目はADKだ。で、その特集をつくるにあたり、読者の皆様よりハガキを募集したい、と思うわけです。イラスト、メッセージ何でも可で6月15日しめ切り。よろしくね。
〒101 千代田区内神田一-十一-四 藤吉ビル3F ゲーメスト編集部ADK特集係まで



●こんにちは、雪風です。ちょうど、バーチャ増刊が一段落ついて、ほっとしています。今回の増刊でかなりの経験と勉強になりました（精神的にも、人に対する考え方にもね…）。増刊は5月19日発売です。ぜひ、買って読んでくださいね。思えば、ここ1カ月、何も考えずにつっ走ってきたなぁ〜。すこし疲れました。最後に一言、自分が不幸だからといって他人にそれを振りかけても、なさけないだけですよ、本当に…はあ…。（K．K　雪風）



●最近、あまり仕事をかかえているつもりはないのだが、なぜかゆっくりとした時間が少ないように感じる。趣味が読書の私としては少々残念なのだが、心の底から読みたいと思う書物がないのも事実なのだ。歴史モノなんかで面白い本はないっスかねえ。

話は変わるけど、自分にとって初めての増刊号（龍虎2増刊）が出ました。ジョンは龍虎1のころからお気に入りのキャラだったので、担当することができて本望だったのでした。（SIVA）



●今回でネビュラスレイの攻略は終了ですが、エキストラステージも攻略してほしいと思う人はアンケートハガキに、その旨を書いてお送りください。要望が多ければ復活もある（かも）。

最近、「クイーン・オブ・デュエリスト外伝＋α」のゲームバランスが良いとScho小杉氏に言い寄られて困っています。いや、困っているというよりもトホホな感じです。みなさんどうしましょう。（「格闘翁ZZ」に熱いものを感じるDS1）



●最近お気に入りのTV番組は、フジテレビ系の「警部補・古畑任三郎」。計算しつくされたバカバカしい演出といい、大げさ極まりないBGMといい、全編にうさんくささの満ちたすてきな刑事ドラマであります。幸福な夜のひとときを過ごしてみたい人はぜひ御覧あれ。（パーフェクトⅣ作ってます・SHIN落合）
P.S.ダダンダーンのシングルCDの発送が一部遅れております（ごめんなさい）。まだ届いてない方はご一報くださいね。



●ストⅡX名古屋大会の解説に行きました。参加者の多くが小、中学生ということに気付くと、ふと昔の自分を思い出しました。

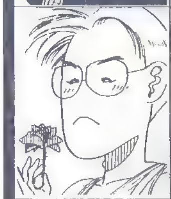
地元で大会が行われず、他県まで遠征し、某FC雑誌におられるM名人に憧れていたのが小6のころ。それが今では自分が主催者側として参加するようになっているとは…。世の中分からないね。

当日参加してくれた選手の皆さん、スタッフの皆さん、司会の渡辺千恵さん、どうもお世話さまでした！（吟遊詩人　立衆多）

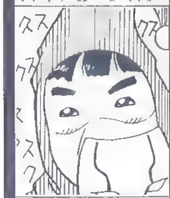


●突然ですが、次号およびエックス増刊をもって引退することになりました。今後の見通しはついていませんが、私は最後の望みに賭けてもう一度生きてみようと思います。

（F-GLD）



●おっ、久し振りの後記登場。月2回刊＋増刊という、ほぼ週刊に近いペースで、舞い上がっちゃってます。もう地に足がついていません。現在バーチャファイター増刊に取り組んでる最中。ライターも少数精鋭で気合入ってます。よろしくね。バーチャが終わったら次はエックスの増刊。お楽しみに。P.S.仕事、友達づき合い、恋愛etc…なんであれ、物事にはルールというものがある。人に迷惑をかけないよう気をつかうべきだろう。（N.O）



●早いもので今年で編集部員歴が8年目に突入した。別にサラリーマンがやで今の職が続いているわけでもないのだが、クビにもならず、今も生きている。ちょうどこの本の発売日で満27歳になってしまった。時間が経つのは早いですよねえ。あっという間に7年も過ぎてしまった。その間、ゲーメストは成長し続け、ついに隔週体制に。何年もつかなあって言ってたっけ。いいゲームを作ってくれるメーカーと読者のおかげです。ありがとう。（ずる）



●最近はあまり無理ができなくなってきて、いよいよ寄る年波を感じる今日このごろです。やりたいことはあまりにもたくさんあって、うまく時間を使っていかなければと思うことがよくあります。究極の大野望は、世の中をすべて自分の思いどおりにして、プライベートでは1人で好きなことをする。これって矛盾しているような気がするなあ。たぶん、命がいくつあってもたりないだろうし。こんな私はやっぱり変わっているんでしょうか。（ぜんじ）

OPINION 論

コピーゲーム論

担当：石井ぜんじ

コピーゲームと類似ゲーム

今回は、コピーゲームと、類似ゲームについて考えたいと思います。これは、簡単に結論が出る問題ではないし、あくまで個人的意見なので、みなさんも自分なりに考えてみてください。まだ社会的にも結論の出されていない問題だと思います。

編集部あてに来る手紙の中で、考えさせられるのが「コピーゲームを糾弾して、なぜ他メーカーのストⅡの類似ゲームを非難しないんだ」というものです。中には、ストⅡダッシュ、ターボ……などもコピーだという過激な意見もあります。

自分でわかっていて、あえて過激に言っているならよいのですが、問題の混同があってはまずい。そこで、きちっと区別したうえで、問題点を検討していってみましょう。

まず、ストⅡのコピーゲームについて。一時期出回りましたが、今はほとんど見かけません。コピー品のどこが悪質なのでしょうか。まず、プログラムが9割方ストⅡのコピーであること。これは法を犯していると思われます。次に、あたかもストⅡのようなゲームであること。要するに、ストⅡか、または新しいストⅡシリーズだと間違ってプレイさせようと、意図的に作ったゲームであるということです。

もちろん、販売方法も問題があるでしょうし、責任を負うべき所在も明らかではありません。

ほかの類似ゲームに関しては、最初から別のプログラムが組まれているし、ストⅡと間違えてプレイしてしまうほど類似したキャラクターはいないと思います。もちろん、ゲームタイトルも違います。

また、メーカー名をきちっと出して、新製品として発売しています。問題が起こった場合、メーカー同士の問題として公の場で争うことが可能です。これは、コピーゲームとは非常に大きな違いであると思います。

パート2、続編ものについては、ゲームが社内の個人の著作と認められていない以上、法律上の問題はないと思います。確かに同じゲームの焼き直しがどんどん出てきてはプレイヤーとしては面白くないですが、これはまた問題の内容が大きく違ってきます。

それでも、マネしようという精神が問題なのは同じじゃないか、と思う人もいるかもしれません。しかし私は、それぞれ意味あいが違うし、違いがわかってこそ別の問題も見えてくると思うのです。なかなか一言では片付きません。

次号7・15日号は、さらに掘り下げて問題の本質に迫りたいと思います。

■待ってー、もうひとこと

4月末売と5月15日売が合併になりました。これは、ゴールデンウィークによる、いたしかたない措置なのです。たしかにゲーマーに休日はない！だと思います。その代わりと言っちゃなんですが「バーチャファイター」の増刊が5月19日に発売します。我々だって休んでいたわけではないんです。今後もかんばるのでよろしくね。ちなみに8月中号、12月中号も合併になる予定です。（猿渡）

表紙の裏をとれ

江古田のゲーパからダダンダーンが消えた。ダッカーまで行けるようになったのにい!! 1回ずつしかやらんのが悪かったか…。R-TYPEは消さないでね

しかし本当、メカ物って少ないよね。俺も機械描きたいけど人気が出ないと。

でもご意見はうれしいので、おー手紙ちょーだぁーい。女子高生のみなしゃんよろしくー。　ボヤッキー藤原

GAMEST　6月30日号

■平成6年6月30日発行　第9巻14号通巻118号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N.O
C·LAN　塩原利康　古葉美一　藤原ひさし
KAL DON　いなりん　もも　RIK君　びぐ
F-GLD　田渕健康　TKO SHIN落合
立衆多　ACE DSI Scho小杉　がっちん
SIVA MAN GED　Toshi
珈琲FREAKEI　K·K雪風　RYO K-TAN
浪速の松ちゃん　佐藤孔建　猿渡雅史　河田睦
林　野吉　竹森眞由美　二田祐樹　霜田和人
白倉清美　野口晶　岡本由里　時得伸介
秋山竜二　入澤英明　高安聡
◆協力スタッフ
FINE POCKET エジマ企画
ローリングストーン　西村光賢

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE　●案内書無料請求&イベント予約申込ハガキ

●参加希望のイベントは、右の記入欄に ˇ と必要事項を記入してしください。

	記入欄
学校説明会〔6/6〜6/18〕(日・祭日除く) 各専攻コース別の授業カリキュラム、使用機種、就職について、入学試験の内容・倍率等を当学院コースアドバイバーが1対1でご説明します。授業見学や学生作品紹介等、パンフレットでは分からない部分をご覧頂けます。	月　日 時から
体験セミナー〔6/12〕 バンタンでは、毎月体験セミナーを開催しています。現在、実際に本学院生が使用している機材を使用し、各コース別に行います。コースは、現役ゲームデザイナーを招いてのゲーム企画書講座、初心者からのゲームプログラミング講座、マッキントッシュを使用したCGの3コースです。いずれも定員になり次第締切なので、早めのご予約を。	※希望コースに)をつけて下さい ・ゲーム企画書 ・ゲームプログラム ・CG
全科目模擬試験〔6/19〕 バンタンの一般入学試験の対策をたてて頂くために、本試験の内容に非常によく似た模擬試験を実施します。この模試を受験すれば、本試験の傾向が把握できるうえに、成績上位者は、本試験受験の際、試験科目が一部免除となります。受験料は¥1000です。	
テーブルトーク大会〔6/26〕 今年度第2弾のTRPG大会。ゲームマスターに本学院講師と本学院生を招待しますので、初心者の参加も全く心配いりません。RPGゲームが好きな人であれば、充分楽しめることと思います。	
地区説明会 会場・時間等はTelにてお問い合わせ下さい。 〔6/5〕水戸・高崎　〔6/12〕新潟・宇都宮 〔6/19〕名古屋・鹿児島　〔6/26〕広島・松本	

●本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	シナリオ&キャラクターデザインコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	コンピュータグラフィックスコース	
	動画アニメーションコース	
マルチメディア専攻	映像クリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	

●お友達で案内書が欲しい方がいましたらご紹介下さい。

フリガナ 住所	〒(　　) TEL (　　)　—		
フリガナ 氏名		年令	男 女
フリガナ 学校名	立		学年

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

2750

差出有効期間
平成7年12月5日まで

切手をはらずに
お出しください

1 5 0-0 0

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・5GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

案内書無料請求ハガキ

フリガナ 現住所	〒(　　) 都・道・府・県 TEL (　　)　－
フリガナ 氏　名	年令　才 男・女
フリガナ 学校名 学　年	立　学年　在学中・中退・卒業

キリトリ線

↑↑↑+AorBで隠しショット、「集中連射」だ!

ツイン イーグルII

Twin Eagle II

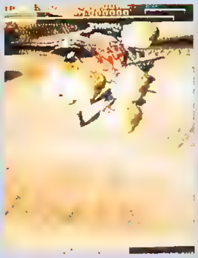
今回は、ステージ2のエリア1、2を攻略!ここから先はT・Sなしではキビシイぞ!!

担当 GEC

対空より対地だ!

なんと、対地ショットで空中の敵にダメージをあたえることができることが判明した。

これは、対地ショットの出始めが空中の敵にもヒットすることを利用したもので、使い方としては、対地の扇状連射や回転連射でボスに重なって撃ち込むという使い方がかなり有効だ。



対地の扇状連射で一気にカタをつけろ!

それじゃあ、前号までに紹介した、対空の扇状連射や回転連射は使わなくなるのか?というと、そんなことはない。

耐久力の高いボスには、対地のトリックショット(以下、T・S)のほうがよいのだが、空中のザコや中型の敵には広範囲に有効な対空のT・Sが威力を発揮する。

ボスには、対空T・Sでボスに弾を当てつつ、重なってから対地の扇状連射や回転連射で一気に倒す、といったふうに、対空と対地を効率よく使い分けていこう。

ステージ2 エリア1

まず、ミサイルを撃つザコヘリのラッシュから始まるが、こいつらはちょっと硬いので、体当たりでやられたりしないように、画面一番下の真ん中あたりで倒していく。ここで、ミサイルに撃ち負けないように、約1分間はひたすら連射あるのみ。



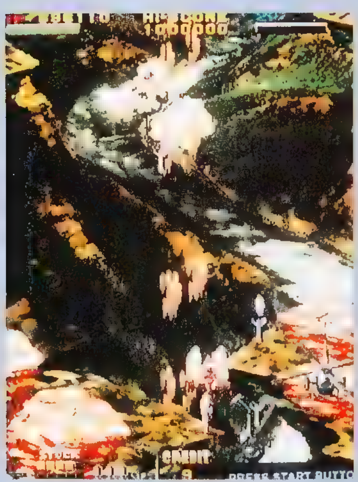
体当たりよりも、ミサイルに撃ち負けてしまうのが怖い。

すると、後方から誘導ミサイルが来るのだが、ちゃんとワーニングの表示がでるので問題はないだろう。チャフを1、2回使えば楽勝だ。



チャフさえあれば安心。

この誘導ミサイルをかわしたら、アイテムキャリアが出てくるので、しっかり回収しておくように。ぐずぐずしてると、またザコヘリのラッシュが始まってしまうぞ。



とりあえずショット撃ってりゃ死ぬことはないでしょ。

でも、このラッシュの前半は耐久力が低く、体当たりしかしてこないヘリしか出現しないので大丈夫。

イヤなのは、後半の硬いミサイルヘリ。今度は、一番下の真ん中にまで体当たりをしてくるので、ちゃんとよけなきゃダメ。こいつらは、真下にしかミサイルを撃たないので、そんなに難しくないはず。



一番下より少し上のほうがいい。

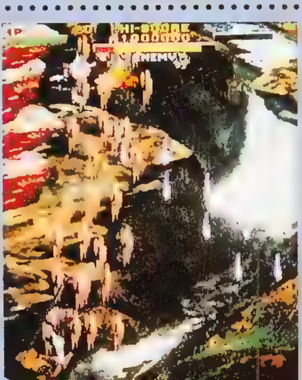
ここを抜けると、中型ヘリ×8の編隊がくるので、T・Sでさっさと倒してしまおう。



通常ショットでもT・Sでもいいけど早めにね。

つぎに、体当たりオンリーのザコヘリが押しよせてくるが連射さえしていれば問題ない。

そして、再びさっきの中型ヘリ×10の編隊で出現する。今度は、横長の編隊を組んでくるので、通常ショットでは時間がかかる。速攻で扇状連射を使って全滅させよう。もたもたしていると、散開してミサイルを撃ってくるぞ。

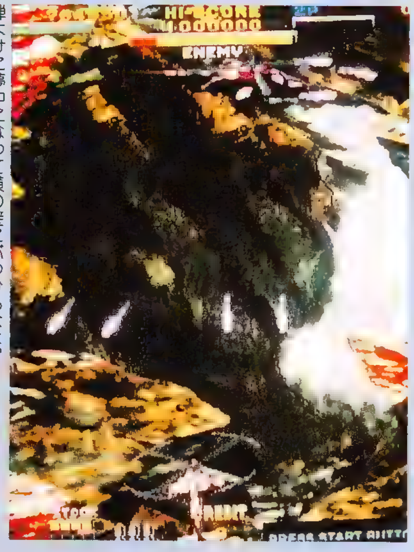


このフォーメーションの場合、無理せずT・Sを使おう。

このあと、ボス戦となるのだが、その前にアイテムが出てくるので、しっかり取っておくように。

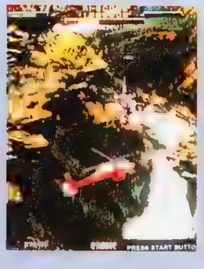
エリア1 ボス

まず、左右に動きながら通常弾とミサイルを撃ってくる


弾よけに夢中になって横の壁にぶつかるなよ。

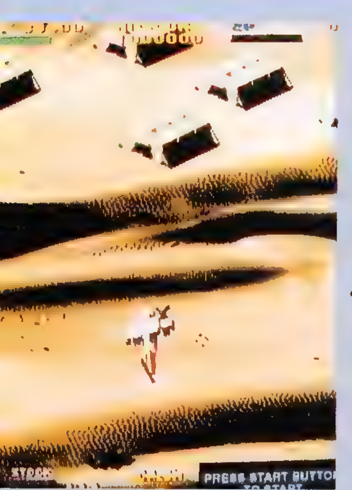
が、通常弾は自機を狙ってきて、ミサイルは真下にしか撃たない。こいつの基本的なよけ方は、左移動しながらミサイルを撃ってきた場合、ミサイルのすぐ左側の位置でボスに撃ち込み、ミサイルが通り過ぎたら反対側に切り返してまた撃ち込む、の繰り返しだ。

すると、ヤツはピタッと止まって扇状連射を始めるので、落ちついて真下に撃つ弾のすぐ横のスキマでよける。


ピタッと上まるのは扇状連射の前ぶれだ。

そして、通常弾を撃ちながら突っ込んでくるので、T・S使用中の無敵を利用して体当たりをかわす。

この3つのモードを繰り返せば倒せるのだが、ボスが出現したらすぐに扇状連射で重なり、次から対地で重なって倒すという横着なパターンもある。


このテントを撃ちに、前のほうにいくとヤバイ。

エリア2

まず、画面上の真ん中あたりから戦車4台が2列出現するが、まず左の列を全滅させてから、右から来る残りの4台を撃つ。


まず、左の列を倒し右の列へ。

次に、右上から出現する戦車4台を撃ちにいく。このとき、レバーを「コンコン」と入れながら、右に小刻みに動いて撃つといいだろう。次に、左上から出現する戦車4台も同じように倒す。


この面は、このランチャーがライバルだ。

そして、すぐ上から戦車が横一列に8台並んで出てくるので、右に向かって一気に動いて倒す。次の8台も同じように左に動いて倒す。

そのあと、上からヘリが突っ込んでくるが、画面中央付近でいったん止まるので問題ないだろう。

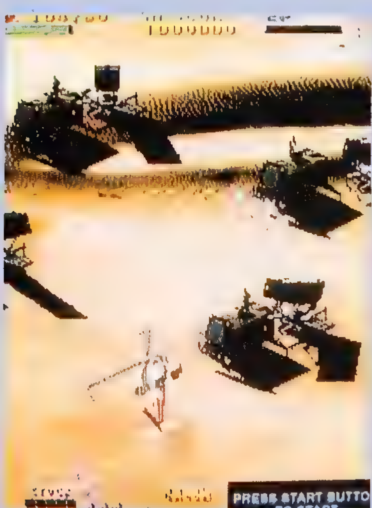
中型ヘリが出てきて戦車との混合攻撃になってしまう前に倒すようにしよう。

中央付近から上に行く戦車を速攻で倒し、その左右の中型戦車を片付けたら、左下から出現する戦車4台を全滅させて、右へ残りの戦車4台を撃ちに行く。

このとき、すでに中型戦車2台が目の前にいるはずだが、右から出現する戦車4台に備えて、左に逃げる戦車は無理に追わないでもよい。

しばらくすると、テントが見えてくるが、ここは慌てて前にでていっちゃダメ。上から硬いヘリがミサイルを連射してくるからだ。ここは、扇状連射を使えば楽に抜けられる。

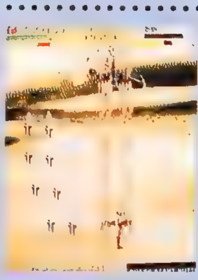

弾を撃たれる前にダーッと横に動いて倒す。


下のほうにいれば体当たりされることもない。

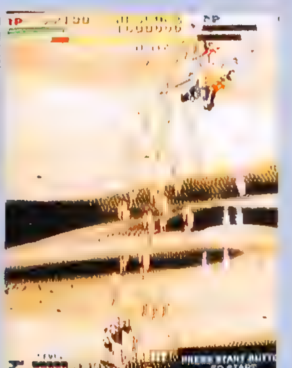

体当たりに来たら、T・Sでかわそう。


ミサイルを連射されるので、T・Sを使ったほうがいい。

このテントのすぐあとにある建物の裏には、戦車が隠れているので、早めに戦車を撃ちに行く。このとき、ナパームを併用すると効果的だ。


ナパームを使って、残ったヤツらを処理する。

中型機が右・左・中と出てきたら、扇状連射で3機まとめて倒してしまおう。


中型機が3機出てきたら、早めにT・Sを使う。

ミサイル砲台×4は右・左・右・左の順番で壊して、すぐに右に折り返す。右から来て



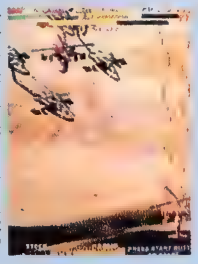
この戦闘機が突っ込んでくるので気を付けるように。

いる戦車4台と、左の1台を撃ちに行く。

中型戦車は、左・右・右・左・右と5台くるので、これも順番通りに撃ちに行くのだが、5台目を撃つころにちょうど戦闘機が上から突っ込んで来るので、対空ショットの連射も忘れないように。

自機の周りを囲むようにヘリが4機飛んで来るが、先に地上の中型戦車3台を倒してから、扇状連射を使って空中の敵を一掃する。

そして、砂の中から右・中・左の順番に戦車が出てくるのだが、2台目の戦車が出てくるのとほぼ同時に、ミサイルヘリ編隊が突っ込んでくるので、あらかじめ下にさがっておく。ヘリが通り過ぎたら、中・左の戦車を撃ってすぐに左下へ。



ナナメにクロスするように飛んでくる。

そこで、下から出現する戦車に重なるようにして4台倒したら、すぐに右へ行って戦車4台を倒す。



ヘリよりも戦車を先に撃つ。

エリア2 ボス

最初は、ミサイルを撃ってくるだけで、やがて通常弾を連射してくるモードに変わるのだが、このボスの通常弾は真下にしか撃ってこないので、ここまではたいして難しくない。

さらに時間がたつと4機の護衛機を呼び出すが、このモードでは、ボスのように「通常弾を真下にしか撃たない攻撃」と、「自機を狙って撃ってくる攻撃」の2種類がある。真下に撃つほうはいいのだが、問題なのは自機を狙ってくるほうで、こちらのほうはなかなか弾よけが難しい。



こうなる前にT・Sを使ったほうがいい。



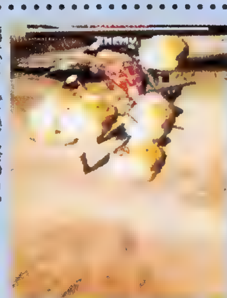
最初はこんな攻撃しかしない。



次は通常弾。だけど真下にしか撃ってこないのでラク。

ボスの前面をガードするようなフォーメーションを組んだときは、下にしか弾を撃たず、ボスの周りを囲むようなフォーメーションを組んだときは、自機を狙って撃ってくる。というように、攻撃方法の違いは、護衛機のフォーメーションで見分けることができるので、自機を狙ってくるモードになったらT・Sを使ってかわすことをおすすめする。

さて、このボスの横着パターンは、ボスが出てきたら扇状連射で近づいて、重なったら扇状連射で撃ち込んで倒すという、扇三連発で決まりー



扇状×3でハイ終わり。



これは、下にしか撃たない。



これは、狙って撃ってくる。

地球を舞台に宇宙最凶生物どうしの決戦が始まった

エイリアンVSプレデター

操作があまりに複雑なファイナルファイト、といった感じの当ゲーム。まずはシステムと操作方法から詳しく解説していきたい。ちなみにシェーファーは次号でね。

担当：KAL

新システムだ!! 名付けて〝追い打ちシステム〟

このゲームはベルトフロア形式のアクションゲーム、わかりやすく言えば同社のファイナルファイトと同じタイプの横スクロールアクションゲームである。

だが、このゲームが他のFF型アクションゲームと一線を画しているのは、扱っている映画のスケールの大きさもさることながら、これまでのFF型アクションゲームには見られなかった斬新なシステムによるところが大きい。

〝追い打ちシステム〟。そのまま、言葉どおりの意味として受けとってもらってかまわない。具体的に説明すると、プレイヤーが敵を攻撃する、すると敵はある程度ダメージを受けたあと、後方へ向かってふっとんでいく。これまでのFF型ゲームならここでプレイヤー側の攻撃はいったん終わり、敵が倒れてから起き上がってくるまで何もできなかった。ところが、エイリアンVSプレデターというゲームでは、ダメージを受けてふっとんでいった敵に対し、いつまでも攻撃をヒットさせることができる。例えば、アタックボタン連打の連続技、いわゆる1セットを入れて敵がふっとんだとする。ここへ、ふっとんでいる最中の敵へダッシュ系の攻撃技や、画面のはじ(壁際など)なら壁に当たってはね返ってくるところへさらに1セットなどを入れることができるのだ。

地面に倒れている敵に対しても、スライディング系の技や銃器（爆弾など）で攻撃できるので、ふっとんでいる敵に追加攻撃をして、地面に落ちたらスライディング系の技でさらに攻撃、という一連の攻撃パターンが出来上がるのだ。

これで、これまでこのタイプのゲームに非常に多かった、まとめて一気にカタをつけようと思ったのに、必ず一匹二匹はこちらの攻撃をくらうとすぐにふっとんで倒れてしまい（しかもこれがわざとらしい―）、そいつらに関しては起き上がってくるまで待たねばならず、これが何度も続くとかなりストレスが溜まる、ということがなくなったわけだ。

これは非常に大きいぞ！

この新たなシステムは、ストレスが溜まらなくなったどころか、こちらの繰りだす攻撃が次から次へと連続して当たるため、かなり気持ちいい。

これで、フツーに攻撃するにしても、次はどういう追い打ちをかけようか……などと考えながらプレイするのがすごく楽しくなっている。この斬新なシステムに拍手だ！



連続技を１セット入れる。ふっとんだ敵に対して……。

地面に落ちるまでにコマンド必殺技で追加攻撃だ！



荒くれ者を扱うのは難しい

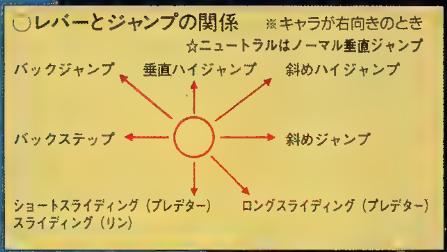
操作説明だ。

このゲームは、システムは斬新でよろしいのだが、とにかくキャラの操作方法が複雑。初プレイのときなどは理解する前にゲームオーバーになってしまう可能性だってある。それを未然に防ぐためにも、あらかじめ各キャラごとの操作方法を知っておく必要がある。ただし！これまでのFF型ゲームと違い、各キャラごとの操作法は相当違ったものになっている。「完全に」別のキャラなのだ。したがって、「これ」と決めたキャラをやりこんで慣れてしまうのがいいと思うぞ。

とりあえず全キャラ（4キャラ）の共通点は、Aボタン（銃）、Bボタン（アタック）、Cボタン（ジャンプ）の3つのボタンを使うこと、銃は画面下に表示されている緑色のガンゲージによって使用可能状態であるかどうか確認がとれること、Bボタン連打で連続攻撃が出ること、コマンド入力によって特殊技が出ること、この特殊技を使って通常の攻撃をキャンセルできること、どれか2つボタンを同時押しすれば(Aを押しっ放し＋BorCでも可）無敵の必殺技がでる（体力を若干消費）ことなど。

それでは細かくみていこう。

宇宙の狩人 プレデター



はじめに、プレデター・ウォリアーのみについての事柄は（ウォリアー）と、同じようにプレデター・ハンターについての事柄は（ハンター）と、どちらにも共通の事柄については特に表記しないか、「プレデター」または（共通）と表記する。

さて、プレデターだが、彼らの特徴（特長でもある）は、なんといってもジャンプ一勢いよくとび出していくあのジャンプは、[illegible]中で木から木へ、建物から建物へと跳び移るプレデターの動きを再現しようとしたものだろう。

とにかく、ハ抜けた移動スピードと移動距離で、プレデターはめちゃくちゃ[illegible]動なキャラであるといえる。

通常の連続技もリーチがあり、ショルダーキャノン（銃）、単発のホーミング弾がとんでいき、着弾後爆発して周囲の敵をまきこむ。が、威力は低い。ゲージは使用後時間で回復）も使い勝手がいい。



もし後ろをとられそうになったら、斜めハイジャンプでそいつの背後へ回るか、空中連続蹴りで突き抜けていけ！



その間に別の敵を[illegible]。または前進して[illegible]攻撃。



1セット後、他の場所にも敵がいるなら銃で追い打ちをかけ燃やしておく。

ただし、連続技や[illegible]る特殊技。銃の性質上、乱戦が苦手なので、敵が出てきたら近くのやつを連続技[illegible]トで押しのけたら、ふっとんでいったところへ銃で追い打ちして燃やしておき、その間に別の場所にいる敵を倒しにいく。そうこうしているうちに背後をとられそうになったら、敵の数が[illegible]所のほうへ斜めハイジャンプで移動、エイリアンの背後に回りこむか、空中連続蹴りで反対側へかっとんでいく。これがプレデターの基本戦法になる。

これまでのFF型ゲームのように投げで一方にまとめるのではなく、右へ左へ自らの超ジャンプ力を生かした高機動戦法で闘う。これぞプレデターだ。

★ジャンプ中の操作

Ⓐでジャンプショット。
Ⓑでジャンプキック。
↓+Ⓑで肘打ち（ウォリアー）またはボディプレス（ハンター）
↓+Ⓒでサプライズアタック（ウォリアー）またはサプライジングロール（ハンター）

※1、ジャンプキック後、Ⓑ連打で空中連続蹴り。空中でレバー方向を変えることで反対側へ移動も可能。
※2、肘打ち（ボディプレス）後Ⓑ連打でナックルが出る。
※3、レバーを入れっ放しで、壁に当たると同時にもう一度Ⓒで三角跳び。

これらのうち、↓+Ⓒで出るサプライジングロール（ハンター）は超強力。丸まって斜めに高速で突っ込んでいく技なのだが、[illegible]Tするうえに、地面で跳ねている間にも攻撃判定をもっている。それから空中連続蹴りもとっさに出せるようにしよう。



ハンターは、この技をうまく使えるかどうかで差がでる。

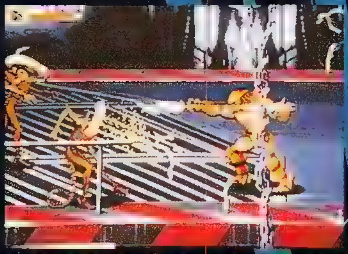
★その他の操作

Ⓐボタン連打で連続技。武器がないときにレバーを入れながらだと、前進しながら素手で連続攻撃。

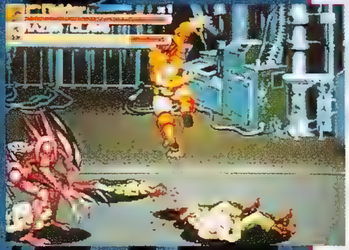
敵をつかんでからニュートラル（レバー中心）Ⓑでエルボー。連打すると高速連続突き。レバーを入れながらⒷで、その方向に移動アッパー（投げに相当する）。つかんだ状態でⒶでジャンプ後Ⓑでグラビティクラッシュ。

↓+Ⓑでダブルキック（ウォリアー）またはライジングアッパー（ハンター）。

連続技は、武器があるとき[illegible]のリーチで頼れるが、武器を落とす（[illegible]）カウンターをくらってダウンすると手放[illegible]なって弱くなる。プレデターは武器を絶対に落としてはならないぞ。



プレデターは武器のリーチが長い。

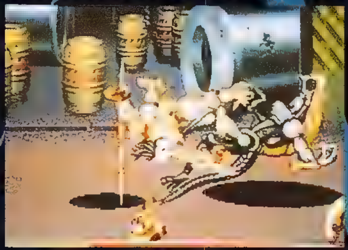


対ボス戦でも[illegible]ジングアッパー。

つかみ系の技は、はっきり言って狙わないほう[illegible]。つかみにいこうとすると、ザクザクに引っかかれたり噛まれるからだ。偶然つかんだときは、すぐに敵のたくさんいるほうへ移動アッパーを叩きこもう。

ライジングアッパーは[illegible]のある人以外は使わないほうが安全。リーチがなく敵にとどかないことが多いからだ。

対してウォリアーのダブル[illegible]は連続技の最後の1発（4発目の逆さ蹴り）[illegible]キャンセルをかけて出すと効果絶大。この後（着地後）スライディングまでが連続して決[illegible]だ。



連続攻撃の最後をキャンセルしてダブルキックを出すと……。

[illegible]キャンセル[illegible]技の戻りのモーションをはぶいて次の技を出してしまうという、言わばズル技。でもこのゲームでは重要な（そして超基礎な一）テクニックとしていきてくる。かけ方は、技が見えた[illegible]にコマンドを入れる。すばや[illegible]これは必ず身につけよう。

さて、ハンターのおいしい連続攻撃の基本[illegible]か、連続技→空中連続[illegible]りか、連続技→サプライジングロールがいい。ただどちらも無理に狙わず、ハンターは普段はおとなしく連続技（連続攻撃）4発ですませよう。

★基本パターンを身につけろ!!

とにかく、そのキャラの基本戦術を早く習得すること。

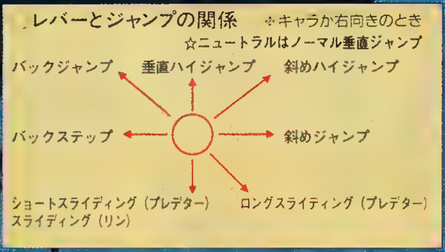
ウォリアーなら、連続技（攻撃）→キャンセルダブルキック→キャノン（銃）→別のやつを倒しにいく→はさまれそうになったら斜めハイジャンプで反対側へいく……片方に集まったら、キャノン→後ろへジャンプ（ノーマル）→キャノン……といった具合だ。

プレデターは、空中連続蹴りと斜めハイジャンプの機動力を使いこなせるようになれば、強力だ！



これがすべて決まる。威力絶大。この後スライディングまで入るぞ。

宇宙海兵隊の女サムライ リン・クロサワ



そのアクションがなめらかで格好いい彼女の特徴（特長）は、動きが素早く小回りが効く点だ。プレデターのように画面狭しと跳び回るわけではないが、やろうと思えばやれる。普段、歩いて動き回るときも素早いのである。

この素早さを生かして動き回り、近くの敵に対して連続攻撃を入れ、そしてまたすぐに別の敵のところへいって連続攻撃を入れ……というように、常に上下左右に歩き回って連続攻撃で確実に仕留めていく。これがリンの基本パターンといえる。

この方法はプレデターではつらい戦法だが（そのかわり彼らは高い機動力を備えている）、リンの通常の連続攻撃は前へ移動しながら繰り出すため、多くの敵をまき込みやすい。これで敵をグループごと[illegible]



[illegible]連の連続攻撃でグループごと確実に倒して[illegible]に、しっかり相手をつかみあげられるわけだ。

また、なんと、リンには投げ（つかみ技）がない。女性なのだからティア[illegible]の首根っこをつかむのはさすがにつらいようだ。

ハンドガン（銃、サブマシンガン）についても、リンは特殊だ。

リンの銃攻撃は、前方に弾幕をはり、非常に強力。近くで全弾当てればすさまじい破壊力だ。文句なしに最強の銃攻撃であるといえるが、その半面、ゲージが時間で回復しないというハンデを持つ。つまり、プレデターなどの銃は一回撃ったあと少し休んで、回復するとまた一発[illegible]



ゲージがなくなると弾倉チェン[illegible]の回復時間が危険

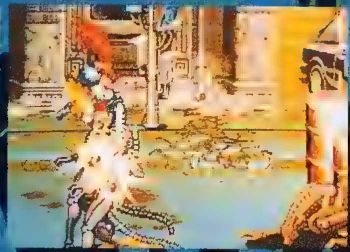
[illegible]ように、永遠と撃ち続けることができるが、リンの場合は使っているうちに弾丸が減っていき、そのうちに必ず弾倉を取りかえなければいけなくなるのだ。

したがって、一回でも使ってゲージが減っていたら、次の場面へ行く前に必ず撃ちつくし、弾倉を交換してゲージをフルにしておくクセをつけよう。

また銃をうつ場面は決めておき、ラッシュ地帯、ボス戦などを楽にしよう。

★ジャンプ中の操作

Ⓐでジャンプショット。
[illegible]
↓+Ⓑで刀による下突き。
敵の近くでⒷで空中投げ。
※1、ジャンプの昇りでⒷを押すと、敵に当たったあと跳ね返る特殊蹴りが出る。このときⒷ連打で、[illegible]跳ね返りながら空中連続蹴り（反復横跳び）になる。
※2、下突きは連続入力可能。
※3、空中投げは、ダメージ中の敵も投げられる。
※4、レバー入れっ放しで壁に当たると同時に[illegible]度Ⓑで三角跳び。
ジャンプ→下突き連打→空中投げは、決まるとものすごく[illegible]



[illegible]

カッコよく、威力も絶大。ギャラリー受けは必至だが、どちらかというと大道芸。手堅くいくならやらないほうがいい。

★その他の操作方法

Ⓑ連打で連続技。
↓+Ⓑで虎影脚。
Ⓑを数秒間押したあと離すと、双勁破。
レバーを前へ2回連続して入力すると居合抜き。

リンは、[illegible]って連続技、というのをやっていればいいキャラ（もちろんそれだけではクリアできないけど）。理由は、素早い+連続技が強いから。ただし非力ゆえに威力がない。この問題点を解決すべく、連続技の最後の1発（刀で斬るところ）にキャンセルをかけてレバー2回入れの居合抜きを出そう。敵がまとまっているときやボスに対しては、キャンセルで虎影脚だ。こっちのほうが威力は高い。

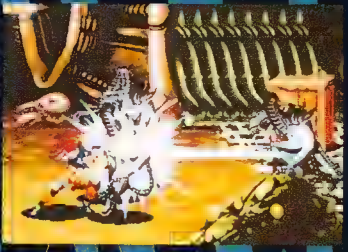
リンは、もうとにかくこれ[illegible]の連続攻撃がリンの基本だ。

Ⓑを押し続けて離すと出る双勁破は、威力はそこそこだが攻撃範囲が[illegible]敵をふき飛ばせる。一方にまとめるのには役立つが、相当



連続技の最後の力にキャンセルをかけ……。

慣れるまでは使わないほうがいい。一応、連続技（最後まで[illegible]）→スライディング→居合抜き→双勁破とつながる。



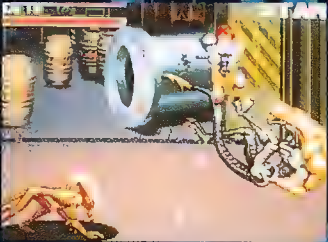
美しい双勁破。ただし使いこなすのは難しい。

決まると[illegible]なく、格好[illegible]ギャラリーはも[illegible]の味方だが、これも要練習だ。

敵がたくさんまとめて倒れているところへは、スライディング→居合抜き→双勁破が強力。ただし双勁破で敵を画面外へふきとばしたくないなら、スライディング→居合抜き[illegible]と繰り返そう。実はこれだけでもかなりいける。

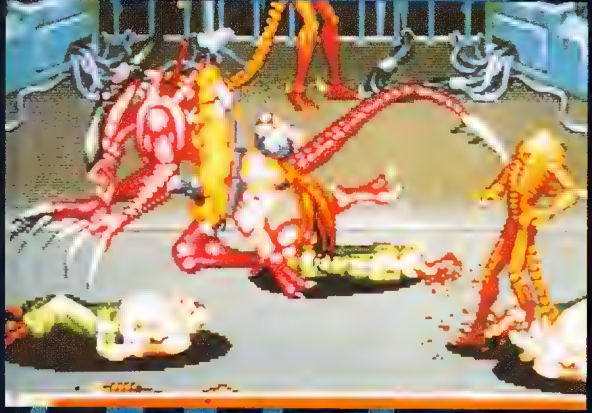
★リンだからこそ…

リンは奥の深い[illegible]のあるキャラだ。手堅く基本パターンだけで[illegible]も[illegible]慣れてきたら様々なハイテクニックで生き生きとさせてやろう。



斜めハイジャンプ銃攻撃（方向は真下ね）なんてのも。実はアクロバティックな技が多い。

連続技による爽快感と見せるプレイの要素をもつキャラ、それがリンだ。





[illegible]影脚だ。う〜ん、[illegible]ンの技はどれも格好いい。



さて、この「だるま道場」、発売されて一カ月ほどたつが、みなさんはどこまで進めましたでしょうか?初心者にとっては5～7面で詰まっているようです。

だが、だるまの難しさはこんなもんではアリマセ～ン。このゲームはなんと**全16面**。後半になると倉庫（一番下のストックしておくとこ）の数は8個とカコクを極める。

とりあえず今回は、全体的なセオリー&テクニック、そしていかに楽をしてクリアするかを追求していこう。

基本中の基本

とにかく左端に寄せろ

このゲームの目的である、「ブロックを消す」ということの一つ前のステップがこれだ（少々例外アリ）。

イカに楽をして、ブロックを左端に寄せるか?これから見てみよう。

だるまの法則

まず初めに一つ覚えてほしいことがある。それは、このだるま落としの法則だ。

基本は左に押すこと。しかし、そのとき押したブロックの上に、ブロックがあると落ちてくるのだ（つまり、押した列とその上のブロックの数が同じときやね）。

それによって、左端にそろえたはずのブロックがずれてしまうことがあるので気を付けよう。

また、逆にこれを利用して左の写真のように』字型にそろえて下を打ち出せば、すべて出すこともできるぞ。



おっ、左にそろいましたよ。それじゃ抜きましょうかな。



えっ、しまったー。ずれてしまったー。



この位置で4連続で抜くと、青を消せる。

そろえたい色を押そう

まず、ステージが始まったら、真っ先に考えなければならないのは**最初に消す色を決める**ことだ!

・そろえようとする色を決めてしまえば、あとはそれを全部左端に押してしまえばいいのだ。そして、その色を消したら今度は次に消す色を考える。あとはその繰り返しだ。

選ぶ色はできるだけ少ない手数で消せそうなモノを。まあ、この辺は次の攻略を見てから考えるといいだろう。

それではこのゲームのセオリーとなる、ポイントを紹介しよう。

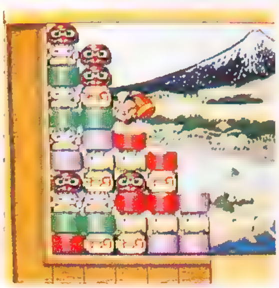
できるだけタテに積もう

積んであるブロックはできるだけタテ長に積もう。タテ長にすれば、打ち出せる種類が増えるというものだろう。

MAXで11ラインあるが、そこまで積むとある意味で背水の陣になりがちだが、そこは忘れずに上を抜いていけば問題はない。



ステージスタート直後。これはほんの少しヨコ形。

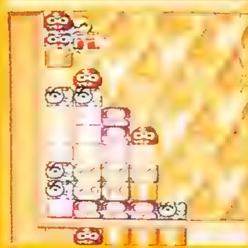


タテ型にするとこんなかんじ。ちなみにここまで3ミスだ。

積み上がりに注意

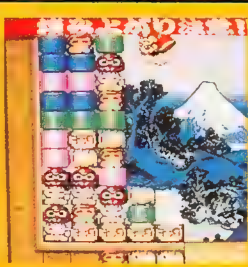
タテの長さは11個分。それだけタテに積むことはできるのだが…。その状態でもう一段積み上げてしまうと一発でゲームオーバー。こんなときは「上抜き」を使おう。

簡単に言えば、上のブロックをスコンと抜いてしまえばいいだけ。そうすれば抜いた分だけ段数をかせげるワケだ。



ほーれ、上抜け上抜けぇい。

くれぐれも、上段の抜く数を間違わないようにしよう。一つでも少ないと「詰み」の状態になってしまうぞ。



これは手詰まりってやつ。何抜いてもダメだもんね。

同列に同じ物を離れて置くな！

実際のプレイで一番多いのがこのミスだろう。下の写真のように、同列に同じブロックを離れて置いてしまえば、その色をそろえるのに、「片方を打ち出す↓左端に押す」という、2つのステップを通らなければならない（右のカコミ記事参照）。

打ち出すときは、できるだけ同じ種類は**まとめて**、つなげるように出していこう。これがアトを楽にするポイントだ。



あーっ、やってしもたあ。

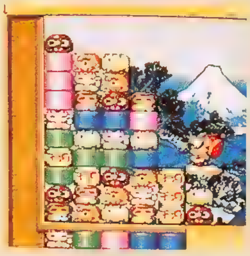
離して置いてしまったら…

左で、同じ物は同列に離れて置くなと書いたが、後半面になると初めから同列に2、3個同じ物が置いてあって、とてもいやらしい。そんなときは特殊な手を使わない限り、2ミスは覚悟しなければならない。

基本的な対処法としては、消そうとする色をそろえつつ、ダブっている列の片方のブロックを、下の倉庫になるべく左（つまりアトのほう）に入れてせり上がらせる。あとは



とある面のスタート状態。ちょっと緑に注目してみよう。



ちょちょいと青を抜いて、ダブっている緑の列を抜いたでー。

各列に同色がまとまっているので、完全に左端に寄せてしまおう。これで2ミス。手数をできるだけ少なくしよう。



あとは押して左に並べるだけ。上が危いから、抜くのを忘れずに。

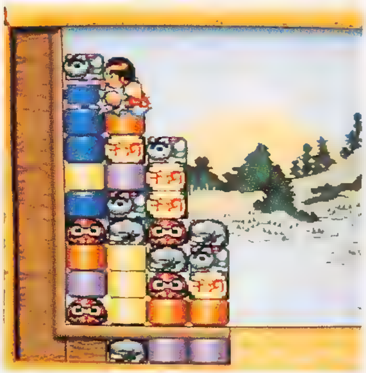
ほかにも、だるまの法則でずらせるときは、それがてっとり早い。同列になければ別に問題はないのだから…。



ここをタタくと、すべては一気に解決するだろう。

次に消すものをアトに打て

いわゆる「使い回し」というヤツ。もし倉庫があまっていて、打つものがないようなときは、そろえようとしているモノを倉庫に押し込もう。結果として下からせり上がってきたものが左にそろっているので、そのまま消すことができるぞ。



おっと、抜くものがほかにないや、それじゃあ、これでも抜くか…。



青は消せますよー。

同じ色をつなげよう

同じ列に一つの色がつながって置いてあれば楽になるというのは、大体わかっていただけたと思う。そこで今度は同じ色をつなげることを考えよう。

左の写真のように、ある色が右端に2個つながっているとき、その下のブロックをたたいてみよう。ホラ、横につながっただろう。あとはこの



ここをタタくと～…。



こうやって、ピンクがつながるんですよ。あとは押すだけね…。

2個をまとめて左端に押していけばいいのだ。2つを1個ずつ押していくよりもはるかに手数が少なくすむのである。

さらに強引につなげよう

同じ色をつなげることを応用しよう。



さて、水色を消したいのですが…。

右の写真のように、上下に離れて同じ物がある場合、その間のブロックを抜いてしまおう。右端で同じ行にさえあればこのテクは可能なので、できるだけ使っていこう。



まず、ここをタタいてみよう。



タテにそろいましたねー。それじゃあとは下をたたいてと…。

また、タテからヨコへと移行するとき、ジャマなブロックがあったら、それも下を打ってずらすことができるということも覚えておこう。



上の水色も、ここをタタいて、つなげられるように抜こう。

数が少なくなったときの攻防

ブロックを消していくにつれて、数が少なくなっていくのは当たり前。それにともないタイムも少なくなっているハズだ。そうなるとミスは許されなくなってくるぞ。

まず、少なくなった時点で各種ブロックがまとまっていれば理想。問題はそれ以外のときだ（まあ、それも結局、今までの打ち方によるんだけどね）。



こんなかんじに残れば楽勝だね。

まとまっていないときは…?

要は簡単。ぱっと見て、左側にまとまっているものを次に消す（離れてあるものを除く）。倉庫をフルに使い、初めのうち（右側）には次またはその次に消すブロックを（なるべくまとめて）抜き出す。そのあと倉庫があまるようなら、消すべき色を押し込んでしまおう。



さあ、問題なのはこんな場合だ。タヌキを先に消そうかな…。

よほど複雑でない限り、この方法で大丈夫だろう。

また、倉庫があまって何か捨てる（抜く）ときも上のほうを優先して抜かなければならない。常に上を細くしておいて、積み上がり過ぎたときに手数がしぼられることを避けよう。



そんなときは、まず千両箱を抜けるだけ抜いて、その後でタヌキを。

後半ステージを攻略せよ

このゲームは先に進めば進むほど、スピードが求められる。だが、急ぐあまり出だしや初めに消す色を間違えると、とんでもなく手数がかかってしまうので要注意。

つまり、スピードがあってちゃんと考えることができれば（ちょー理想）いいワケだ。

スタートしたら、まずすべての色を見渡そう。そして一番手数が少なくして消せるものを選ぶのだが、後半ではそれにもう一つ、「できるだけ上方にかたまっている物を消す」という要素も加わってくる。



上を抜かないとねー。後でコマるよ、ホントに。

ATTENTION 注意

さて、ブロックには赤青黄に紫、ほかにもだるまとかがあるが、これらの違いはほとんどない。どれも消すことによって、左のタイマーが少しの間だけストップする。

だが、千両箱だけはタイムが止まらないことを覚えておこう。ピンチのときには気を付けないと自滅するぞ。その分、スコアは高いけどね…。

理想は千両箱を最後に消すことだね（点数は入らないけど）。



うっ、時間がないのに、千両箱を消してしまったあ。

次号予告

次号では、激ムズとも言われている10面以後のステージを様々なパターンを例に出して、攻略すべきポイントをしぼっていくぞ。

目標は1コインクリア!目指せ、だるま王。

ENIX

フリーランス・スタッフ

ゲームCGクリエイター募集



■募集職種：ゲームCGクリエイター
■契約期間：参加プロジェクトにより異なります
■契約形態：①プロジェクト別にゲーム制作会社との契約となります
②または、プロジェクト別に当社との契約となります
■待　　遇：実力・経験・仕事量に応じ、相談の上で決定します
■応募資格：①過去にゲームCGの制作経験があるプロのCGクリエイターの方
②CG制作は未経験でも、CGに興味をお持ちの、漫画家・アニメーター・イラストレーターなど、「絵を描くこと」を職業としている方
③CG制作に自信があり、プロのゲームCGクリエイターを目指している方

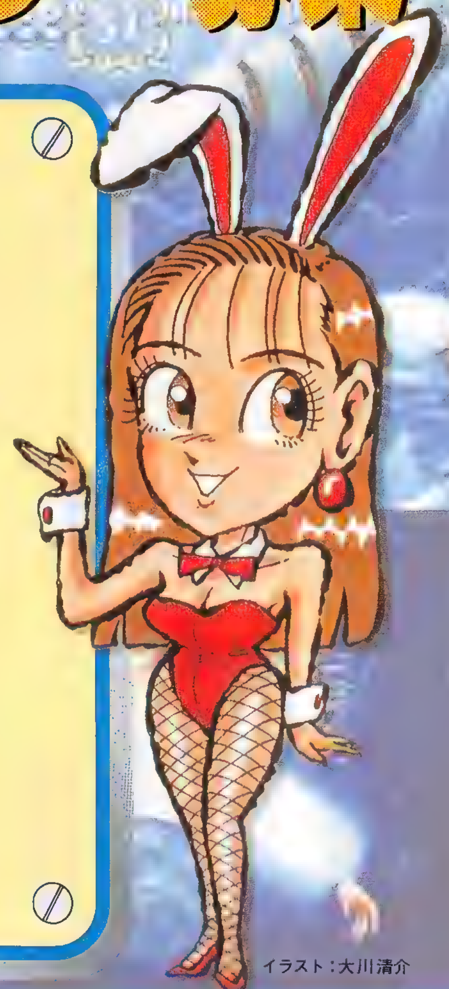
■応募お問い合わせ：

03-3366-4345

(平日10:00〜18:00)

思い立ったとき、お気軽にご連絡ください。その場で面談の日時を決定したいと思います。なお、面談の内容は
- ●あなたのキャリアや今後の希望(過去の作品をお持ちください)
- ●参加していただく予定のプロジェクトの概要

などです。自分の力を試してみたい方、やりがいのある企画をお探しの方、そんなあなたのご応募をお待ちしています。



イラスト：大川清介

夢を見続ける人達がいます。そしてそれを育んでいく環境があります。明日をもっと面白くするために。
『お客様が真に満足できる良質で価値のある商品を提供すること』を基本姿勢として、
より完成度の高いエンターテインメントの創造を目指しています。
チャレンジ精神とバイタリティー、そして、スタッフ一人一人の才能と個性を大切に、
常に"次のこと"を考えていきたい。それが私たちエニックスです。
私たちの夢には終点(エンディング)はありません。言うならば、毎日が冒険。
今度はあなたが、私たちとパーティーを組んで、明日の扉を開いてください。

株式会社 エニックス
〒160　東京都新宿区西新宿7-5-25　西新宿木村屋ビル3F

あの「得点王」が、109メガにパワーアップして帰ってきた！

得点王2
リアルファイトフットボール

©SNK

全世界6地域、48カ国の代表チームによる超白熱のサッカーゲームだ！

担当：オランダファンの立來多

こんなの初めて！選べるチームは336通り

この「得点王2」で選ぶことができるチームは、全世界の6つの地域に属する48カ国。さらに7種類の能力強化を選ぶことによって、合計336通りのチームでプレイすることができる。各地域と国名、そして能力の種類をざっと紹介しよう。

○ヨーロッパA
イタリア、イングランド、オランダ、スペイン、スイス、ノルウェー、トルコ、アイルランド

○ヨーロッパB
ドイツ、フランス、ロシア、ギリシャ、ブルガリア、スウェーデン、ベルギー、ルーマニア

○北アメリカ、オセアニア
アメリカ、メキシコ、カナダ、オーストラリア、ニュージーランド、エルサルバドル、ホンジュラス、コスタリカ

○南アメリカ
ブラジル、アルゼンチン、
コロンビア、ボリビア、パラ



ひきつった彼の表情から緊張感が伝わってきそうだ。

コロンビア、ボリビア、パラグアイ、ウルグアイ、エクアドル、ペルー

○アジア
サウジアラビア、韓国、日本、香港、台湾、中国、アラブ首長国連邦、イラン

○アフリカ
カメルーン、モロッコ、ナイジェリア、エジプト、南アフリカ、コートジボアール、ギニア、ザンビア

○選手の能力（レーダーチャートで表示）

①キック
シュートの強さ、パスの飛距離などのボールを蹴る強さを表す。

②スピード
選手の走るスピード、及びドリブルの移動速度を表す。

③ディフェンス
主としてDF（ディフェンダー）の能力をもとにしたディフェンス力を総合的に表す。

④テクニック
この能力が高いほど、ボールキープ、及びインターセプトがやり易くなり、またフェイントや空中戦が強化される。

⑤アタック
主にFW（フォワード）の能力をもとにした攻撃力を総合的に表す。

また、このほかにもチームのフォーメーションとユニホームの色も設定できるようになっているぞ。

そしてチームの名前（3文字まで）を最後に入力すると、強化練習モードがスタートする。左記の全7種類の項目が用意されているので、選んだチームがもともと備えている特徴をよく考えてから強化項目を選んでいこう。

①全体強化
チームの全選手をバランスよく強化する。

②攻撃力強化
FW（フォワード）の能力を重点的に強化する。

③守備力強化
DF（ディフェンダー）の能力を重点的に強化する。

④スピード強化
チーム全選手の走力を強化する。

⑤チームワーク強化
中盤でのパス回しや攻守の切り替えの能力を強化する。パスを多用する戦術に向いている。

⑥エース強化
ゲーム中にACE（エース）と表示されるエースストライカーの能力が上がる。

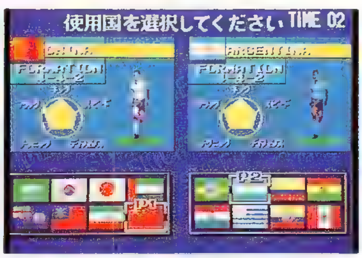
⑦キーパー強化
GK（ゴールキーパー）の能力を強化する。

もうこれでわかったかな？

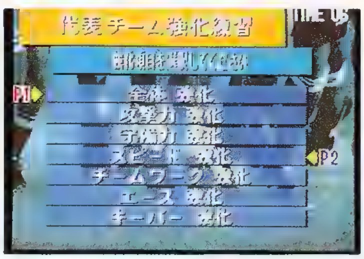
48カ国に7種類の強化項目があるから、48×7で合計336通りのチームができあがるというわけだ。これだけあれば、自分好みのチームがないはずはないよね!?



まず地域から選択だ。実にワールドワイドですな。



地域を選ぶとチーム選び。レーダーチャートが嬉しい。



今度は強化練習だ。ここで君のオリジナルチームを作ろう。

HOW TO PLAY

○8方向レバー
選手の移動、及びキック、タックルの方向指定

○Aボタン
低いパス、シュート、スライディング、ボールカット

○Bボタン
高いパス、タックル、ラフプレイ

○Cボタン
ショートキック、短いパス、操作選手の変更



抜けた、キーパーと1対1！力感あふれるシュートだね。

以上が基本の操作。次にその他の特殊操作を紹介しよう。

①キーパーの操作方法

○8方向レバー
選手の移動、及びキック、タックルの方向指定

○Aボタン
ダイビング、パントキック、低いパス

○Bボタン
タックル、スローイング、高いパス



せっかくエースにつながると思ったら…痛いよ、セニョール。

○Cボタン
転がす、短いパス、操作選手変更

②ラフプレイ
防御側のみ、Bボタンでラフプレイが可能。ただしファールを取られる確率が高い。

③スローイン
○8方向レバー
近くの様子を見る、投げる方向の決定
○Aボタン
低いスローイン
○Bボタン
高いスローイン
○Cボタン
短いスローイン

④空中戦
攻撃側は各選手の能力と押したボタンの種類、タイミングによって内容が変化する。ダイビングヘッドやオーバーヘッドキック、ボレーキックなどがある。
防御側はAボタンでパスカット、Bボタンでタックルだ。

これは凄いぜ！ 3Dビジョンモード

「得点王2」では新たに3Dビジョンが追加された。これは直接フリーキックと、ある条件を満たすことで可能なロングシュートのときに画面が切り替わるようになっている。



チャンスの表示が出た、ロングシュートのチャンス！



直接FK。壁の隙間を通してネットを揺さぶれ！

攻撃時は選手によってボールを曲げることができるので、いわゆるバナナシュートが狙えたり、防御時にはGK（ゴールキーパー）をダイビングキャッチ（Aボタン）させたりすることができるのだ。これは本格的！

世界の強豪を倒せ！ 目指すはワールドチャンピオン!!

試合は全7試合。まず1試合目が地区代表決定戦。以下2〜4試合目が予選リーグ、5試合目以降は8チームのトーナメント戦だ。試合に敗れたり、引き分けでもゲームオーバーになってしまうので、毎回ハードな試合になるぞ。

また、引き分けた直後にコンティニューすると、再試合、PK戦、サドンデスのいずれかを選べるようになっている（負けたときは再試合のみ）。

CPU戦だけではなく、対戦も勿論可能だ。他にもラフプレイによるイエロー・レッドカードの宣告や負傷による治療、ときには興奮して能力が上がったり、ダメージを受けて下がったりもする。さらには実写取り込みを採用したリアルなキャラクターがところ狭しと動き回るのだ。





DFに警告が出た。やられたほうは、脂汗ダラダラ…



大観衆に向かってバンザイ！

どうです、文章を読んだだけ、あるいは写真を見ただけでも熱くなってきたでしょう!? 日本を選んで「カタールの悲劇」の悔しさを晴らすのもよし、ヨーロッパや南米の強豪チームで勝ち進むのもよし。ひいきのチームで、そして好みの能力設定をしてワールドチャンピオンを目指そう!! スポーツゲームファンならずとも一見の価値あり!!

（ファン・バステン復活希望、アメリカW杯本番まで待ちきれない超せっかち男　立乗多）

目指せ120アンダー

ゴルフィング グレイツ2

親切に手取り、足取り教えます。ナチュラル・フォレスト・コース徹底攻略!!

担当：松っちゃん

基本操作方法を完全総復習

ショットレバーを回して、ショットパワー（1マスで5%の強さ）を上げレベルメーターでトップスピン、ナイスショット、バックスピンを調節する。

ボタンは青がショット方向、緑がクラブ選択、ピンクがスタンス選択だ。3つのボタンは使い易いように半分に割れていて、それぞれ右回りと左回りになっているぞ。

ショットレバーの上にある小さな赤いボタンは、キャディーさんのアドバイスを聞くためのもの。かなり参考になるので常に使うように。

ゲームモードとプレイ画面の説明

4つあるコース（各9ホール）から2コースを選んで、18ホールをプレイする。アウト9ホールとイン9ホールを同じコースにすることもできる。インに選んだコースは風がきつく、雨も降ってくる。

では、3つあるゲームモードをおさらいしてみよう。

●ストロークプレイ

ゲームスタート時に持っている、2ホール分のプレイ権（画面左上、コースシンボル横の小さい数字）を失うとゲームオーバー。ただし、バーディーなど規定打数未満でプレイするか、ドラコン賞、ニアピン賞を取ることによってプレイ権を得ることができる。

●トーナメントプレイ

基本的には、ストロークプレイとプレイ方法は同じだ。ただ、ゲームオーバーの条件が違い、変動するボーダーラインを下回るとゲームオーバー。

●マッチプレイ

2人用専用のゲームモード。1コインで2人プレイできるが1ホールしか遊べない。この1ホールで勝負を争うのだ。クレジットを追加すれば、次のホールで再び勝負できるぞ。

プレイ画面は、左下からショットパワーとレベルメーター、残りヤード数、使用クラブ、スタンスとなっている。

画面上は、現在の打数を表示。

ナチュラル・フォレスト・コース完全攻略マニュアル

スコアの稼げるロングホールが多いナチュラル・フォレスト・コースを徹底的に攻略するぞ。

アウトもインもナチュラル(以下略)を選び、20アンダー以下を目指すのだ。アウトとインでコンディションが変わるので1コースにつき2つパターンを作成した。

風力は多少変わるのだが(プラスマイナス1%ぐらい)、大体パターンなので問題はないだろう。特にモーニング状態(電源投入後、1プレイ目)は、風がほぼ決まっていてさらにニアピンとドラコンが初期設定なので狙い目だぞ。

グリーンの目や起伏を読むのはかなり難しい。紹介するパターンではピンそばに寄せられるのであまり難しいパッティングをすることにはならないだろう。

この後、コース別で攻略しているがこの攻略の見方は次ページのコース別攻略の見方を読んでから攻略を読んでほしい。



1Hを完璧にショットすると、なんと2FEETまで寄るぞ。



こんな画面にならないように。



パターン通りにいけば、ロングホールではイーグル当たり前。



Hole1 415Yards Par 4

ア ①0Wで全開。②8Iで85%の強さ。ドロー×2。
風…右向き1%

イ ①0Wで全開。ドロー×1。②9Iで95%の強さ。ドロー×6。
風…右向き7%



Hole2 470Yards Par 5

ア ①0Wで全開。②4Iで全開。フェード×2。
風…左向き4%

イ ①0Wで全開。②4Iで95%の強さ。フェード×3。
風…左向き8%



Hole3 467Yards Par 5

ア ①0W全開。フェード×4。②4I95%。フェード×2。
風…左向き5%

イ ①0W全開。フェード×5。②4I全開。フェード×2。
風…左向き8%



Hole4 165Yards Par 3

ア ①5Iで95%の強さ。ショット方向を、旗のすぐ右側にする。ドロー×2。
風…右向き5%

イ ①4Iで90%。旗のすぐ右側。ドロー×4。
風…右向き7%



Hole5 416Yards Par 4

ア ①0Wで全開。ドロー×1。②8Iで95%。ドロー×4。
風…右向き5%

イ ①0Wで全開。ドロー×2。②8Iで95%。ドロー×7。
風…右向き9%



215Yards Par 3

ア①1-で95%の強さ。ドロー×1。
風…右向き5%
イ①1-で全開でショット。ドロー×2。
風…右向き8%
インのこの辺で雨が降るぞ。



470Yards Par 5

ア①0Wで全開でショット。②0Wで85%。トップスピンでショット。
風…左向きに6%
イ①0W全開。フェード×2。②0W85%。トップスピン。
風…左向きに10%



169Yards Par 3

ア①5-で全開。ドロー×3。ショット方向を旗のすぐ左側にする。
風…右向きに6%
イ①5-で全開。ドロー×4。ショット方向は旗のすぐ左。
風…右向き9%



409Yards Par 4

ア①0W全開。フェード×1。②6-95%。フェード×5。
風…左向き7%
イ①0W全開。フェード×2。②9-全開。フェード×6。旗の右側をねらう。
風…左向き10%

コース別攻略の見方

アはアウト（前半1～9ホール）、イはイン（後半10～18ホール）のこと。全開とか、95%とか書いているものはショットパワー。ちなみに全開とは、ショットパワー100だぞ。

フェード、ドローはスタンス。×2というのはスタンスボタンを2回押すことだ。

風は矢印の向いている方向と強さを示している。右向き、左向きと書いたがもちろん斜め向きも含んでいる。たまに風の方向や強さがデータの数値と全然違うときがあるので、その時はアドリブをきかせよう。

ちなみに、このコース別攻略はフェアグラウンド（ティーショット）でショット方向ボタンを使用しない。スタンスでショット方向を調節しているのだ。ただし、3H（12H）と8H（17H）だけはショット方向を変えるので注意が必要だぞ。



インでスコアを崩してしまったが、アウトはパーフェクト。

ショットはすべてナイスショットだ。7H（16H）だけは、わざとトップスピンにして距離を調節している。

①、②というのは1打目、2打目ということ。パットは特に書いてないので自力で攻略してほしい。ロングパットすることは、ほとんどないので余裕だろう。パットする時は、常に10%増し（下りのラインは5%増し）にして強めにパッティングしよう。きっちり距離を合わせるとショートしてしまうぞ。雨が降るとグリーンが重くなるのでさらに5～10%ショットパワーを上げること。

最後になってしまったが、使用しているプレイヤーはパワープレイヤーだぞ。

さらに精進し、スコアを伸ばせ!!

この攻略パターンの限界は24アンダー。しかし、チップインバーディーやアルバトロス、ホールインワンは0。これらが取れれば、30アンダー後半から40アンダーぐらいいくと思う。この攻略にとどまらず、新しいパターンを作り出してほしい。

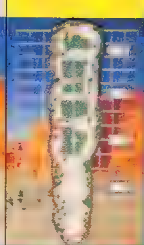
4カ月、ゴルフィンググレイツ2を書きましたが、どうだったでしょうか？この攻略を読んで、ぜひ1コインクリアしてください。



1コインでこの画面を拝める日は近い。

デザート・ランド・コース 9ホール一挙公開

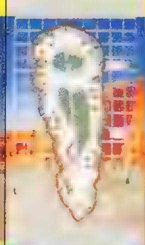
1H



422Yards Par 4

砂地がフェアウェイで4つのフェアグラウンドを持つコース。1打目はトップスピンで。

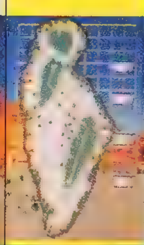
2H



208Yards Par 3

ショートホール。ショートしたり、オーバーすると地獄が待っているのだ。

3H



458Yards Par 4

フェアグラウンドが2つに分かれているコース。無理して奥を狙うと砂地は確定。

4H



518Yards Par 5

奥のフェアグラウンドがVの字型のホール。パー5なので正直に攻めてもバーディー。

5H



432Yards Par 4

コースの真ん中に大きな岩石がある。ティーショットを岩石に当てると絶望。

6H



141Yards Par 3

グリーンが平らなショートホール。グリーンに乗りさえすれば、パットは楽だぞ。

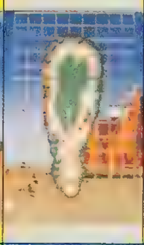
7H



483Yards Par 5

稲妻の形をしたロングホール。1打目を真ん中のフェアウェイに落とせるとGOOD!

8H



165Yards Par 3

フェアウェイ自体がグリーンである変わったコース。ちなみに起伏はない。

9H



335Yards Par 4

右に曲がっているミドルコース。グリーンが小さいので、うまく2オンするように。





FOCA／フジテレビ公認
F-1ゲーム！

F-1 SUPER BATTLE

LICENSED BY FOCA TO
FUJITELEVISION
©1994 JALECO LTD.
USED BY 1993 ELEMENTS.

32ビットという処理能力の高いハードで作られたゲーム。本物そっくりのベルギーGPに加え、オリジナルのコースが2つ！

担当：ずるずる

実名チームに乗れる！

今回ジャレコより発売されるF-1ドライブゲーム「F-1スーパーバトル」では、なんと実名のチーム、2チームのマシンに乗ってサーキットを走ることができるのだ。

乗ることのできるチームはあのマクラーレンとウイリアムズだ！

マシンを見てもらうとわかると思うが、絵の元は昨年のタイプ。デモ画面で流れるものもそう。しかしそれは表面上のもので、実際にプレイする場合は、不公平をなくすという意味から同じ性能となっている。

操作系は、ハンドル、ブレーキ、アクセル、そしてMTのみのハイ、ロー2モードのシフトでコントロールする。



コースセレクト画面。この3つの中から選んで走ることに！



ほかの筐体画面には、エントリー受付中というものが出るのだ！

唯一本物！ベルギーGP

テクニカルコースとして有名なベルギーGPのコース。

3コースある中で唯一ここのみが本物のコースを使用している。

コースは全部で3つ。うちここのベルギーのコースのみ本物になる。ほかの2つはジャレコオリジナルのコースということになる。

コースは任意に選ぶことができる。それはコインを投入したあと現れるコースセレクト画面上で行う。

難度の高さは、このベルギーが一番高く、次にフランスのコース、そしてアメリカのコースという順になっている。

さてこのベルギーのコースといえば、そうあのオールージュの坂だ。


アップダウンの多いベルギーコース。これでコースを暗記！


コース中もっとも長い直線を火花を上げて快走！追えーっ！

右へ左へ忙しく曲がるうえ、突然やってくるあの登り坂ーそれを忠実に、そして迫力のある映像で体験することができるのだ。

感じとしては、オールージュ前までは、それほどほかと変わらぬ雰囲気でくる。坂が見えたーと思えた瞬間、目前は路面ー実際に体で体験していないにもかかわらず、上からドンというGを受けた気になるのだ。

コースが難しいというのがあるが、こういった演出もあるので、ぜひ一度ここを走ってみるといい。

難しいといっても、全然真っすぐ走れないなどという意味のものではなく、単にカーブが多いため、その対処に追われる部分が多い。何回かやっていく中で覚え、ミスを減らすと上達も早いはずだぞ。



ここが名所！オールージュの坂だ！目前は道路でいっぱいに！


コーナーのところには、必ず看板があるのでわかりやすい。


水たまりーぶしゃ〜！上を通ってしまうと減速してしまうのだ。

ニュードームジャングル

街中を快走！フランスGP



パリの街中を走るフランスのコース。観光もできるのだ！

オリジナルコースの一つがこのフランスのコース。なんと走るコースはフランスの中心である、パリの街中なのだ。走行中に現れる背景を見ていると…ほーら見たことのある有名な建物たちが見えてくるのだ。

ここ、フランスのコースは、ほかのコースよりもやや狭さを感じると思う。それもそのはず、街中でしょう、建物が近くにあることもあって、コース外というものが少ないからだ。（凱旋門の下も通るし）。またコース外が存在してもそこは芝や土ではなくて、石なのだ。はみ出して走ってみると石が飛ぶ飛ぶ！この辺の演出はなかなかだと思う。



先の方に見えるのは…エッフェル塔！もっとそばで見物だあーっつ。

さて気になる車の性能なのだが、マクラーレンとウイリアムズで違いがないことは先に話したが、通信でやる場合どうなるかというと、バトルする楽しさを作るため、後ろを走っている車のスピードが上がるシステムを採用している。離れれば離れるほどスピードが高くなるということになる。



路面は石！おっ上にある看板！本物だぞ！ほかにもあるそうだ。

ぶっちぎりで走りきる！ということはこれでないわけだね（後ろがミスばっかりしていれば話は別だけど）。

そんな性能の変化も考えながら走ることも大切かな。

とくにここフランスのように抜くのが難しいところでもあることだし。安全に観光しながら走るのもいいかも。



右側に大聖堂が見える。これももっと近づけるぞ！走れーっ！



建物の中へ！あれっここってどこ？ひょっとして…。

ガンガン飛ばせーっ！アメリカGP



夜の街を走るのがアメリカのコース。夜景を楽しもう！

ここもオリジナルのコース。初心者がプレイしやすいように、きついカーブがなく、直線の多いコースとなっている。



遠くには夜景、左側にはヘリコプターが！観客席もあるぞ！

難しいコースでワイワイと通信をするのもいいけど、意外に完走できなかったりする。そういうときはやはり易しいコースでやるのが一番。誰が最初にゴールできるかっていう感じでね。勝った人の優勝シーンを見るほどくやしいことはないから。そういった意味からも、多人数でプレイするときは、ここアメリカをおススメするとしよう。

その多人数プレイであるが、通信は、2人からでき、最高8人までいっぺんにプレイすることができる。

気になる車のカラーリングであるが、本来の色である2車に、カラーを変えただけのものが存在する。

人数が増えたからといって新しいチームが入るわけではないことをお教えしておこう。

アメリカのコースもフランスと同じように、コースのあるところは街中。ただフランスと違ってよりコースらしくなっている。

速く走るんだあーって感じで走ってしまうとどこのコースなのかわからなくなってしまいがち。ここはひとつ、易しいコースでもあるので、ゆったりとドライブ感覚で走ってもらい、アメリカの風景を楽しんで走ってほしい。



ドッカーン！きついカーブでクラッシュ！後ろにモニターが！



チェックポイント！さあどんどん抜いていって1位を狙おう！

致命的遊戯!!
（そのまんまやんけエー）

デッドリースポート

**デジタイズ画像なのにスムーズな動き!
まさに未来派感覚の格闘ゲームだ!!**

担当：アディオスToshi

まずは画面で勝負！

ジャンルとしては、6つボタン仕様の対戦型格闘アクションゲーム。

キャラクターは全部で9人。CPUは9人で最後にボスキャラが1人いる。

ルールは1ステージ99秒（各ラウンド99秒）、3本勝負で先に2本先取したほうが勝者。まぁ格闘ゲームを、少しでもプレイしたことのある人なら、すぐに馴染める最近の主流システムだ。

でもこのゲーム最大の特徴は、やっぱりデジタイズ画像のリアルな画像にある。



インディアンのクラウドが主人公?濃いねエー。

いわゆる実写取り込みで、見た目かなり斬新な印象を受けるよね?

しかも内容もかなり凝っていて、結構独特のシステムを採用しているぞ。

このシステムは気に入った！

ではこのゲーム独特のシステムを紹介&説明しよう。

飛び道具撃ち返しシステム

一応、某格闘ゲームにもあるシステムだ。要は相手の撃った飛び道具を跳ね返す。

やり方は、相手の飛び道具をガードした瞬間にレバーを前に入れるだけだ。

成功すると相手が発した飛行スピードの、倍のスピードで跳ね返すことができる。跳ね返した飛び道具は、同じ方法で相手も返すことが可能だ。ただし、一定回数（弱中強で跳ね返し可能回数が変化する）で跳ね返しが不可能になる。

もちろん撃ったほうが勝つようになっているぞ。

ね、某格闘ゲームとはちょっと違うでしょう?

フィニッシュシステム

勝負決着時（2本取得時）にうまく敵の体力がぴったし0であった時に（パーフェクト）、勝利者が敗者の敵に対してとどめをさす権利が与えられるシステム。

この権利発生時は敵はピヨピヨ状態になり、この時であれば勝利者は好きな技でとどめがさせる。

普段きまり難い必殺技を決めるもよし、対戦ならば屈辱技を入れるのもいい。とにかくこのシステムのおかげで、パーフェクトの快感が増幅されること間違いなしだ。



さあトドメをさせ！対人戦では屈辱技を!!

見た目だけじゃ分からない！超個性的な人たち

このゲームのキャラは皆、見た目に違わず個性的だ。そんなキャラたちを紹介しておこう。

サンダークラウド（インディアン）　アメリカ出身

自分の一族が世界最強であることを証明するために、最強の相手を探して闘い続ける。

ジェスター（ピエロ）　イングランド出身

自分の身につけた格闘技に、さらに芸をミックスさせて自分の流儀を作りだした男。その流儀が世界にどれだけ通用するかを試すために闘う。中国のハウ・ウォンとは格闘技修行時の良きライバルでもある。



ピエロのジェスター。燃やせ燃やせー。

ブラクソン（グリーンベレー）　アメリカ出身

グリーンベレーのエリート隊員。昔ストリートファイトのチャンプだった父を超えるために闘いの旅に出る。



ブラクソンの飛び道具は隙が少ない。使いやすいキャラだ。

ハウ・ウォン（中国京劇猿男）　中国出身

ジェスター同様自分の格闘技を芸とミックスさせ、独特の流儀を作りだし、自らの可能性を試すため闘いに挑む。

ジェスターはそれほどでもないが、ハウ・ウォンは大いに彼にライバル意識を燃やすプライドの高い男。



ハウ・ウォンの棒は長い。さすがは京劇猿男。

シーナ（アマゾネス）　アメリカ出身

裏世界の女ストリートファイター。持ち前の気の強さで国内最強を自負している。あるプロモーターから世界最強のストリートファイターの存在を聞き、好奇心が抑えられなくなった。



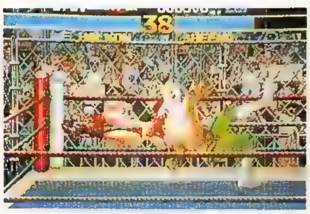
アマゾネスのシーナ。かわいいよね?



どうだ！このコスチューム。ちょっと危ない。

エル・ファルコン（プロレスラー）　メキシコ出身

巨体に似合わぬ軽い身のこなしと、豪快な投げ技で人気抜群の、正統派メキシコプロレスラー。喧嘩ファイトをマスターしようと、ストリートファイトに身を投じる。



さすがはプロレスラー、投げ方がリアルだ。

カナンガ（原住民）　ペルー出身

ペルーの山奥に住む戦闘民族の最強戦士。本来彼らの民族は、他民族との戦闘を禁じている。だが相手を切りさくことに異様な快感を覚えた彼は、その掟を破り闘いに旅立つ。鋭い彼の爪の前に敵はいないのだ。



カナンガの爪は鋭い。実にトリッキーな動きだ。

オラフ（バイキング）　ノルウェー出身

ノルウェー屈指のバイキング。幼いころ鮫に腕を食いちぎられ、その時自分がもっと強ければと死ぬほど後悔する。それからというもの、彼は何かにとりつかれたように強さを求め始めた。

ルーガー（改造ドイツ兵）　ドイツ出身

ドイツ軍人、闘いにより重傷を負ったとき、軍の科学者に勝手に体を改造されて復活する。その素晴らしい戦闘能力を備えた体を見てもらうために闘う。



ルーガーの手は伸びる。さすがは改造兵士。

君のハートを撃ち抜くぜ!!（超ダサイ）
リーサルエンフォーサーズ2

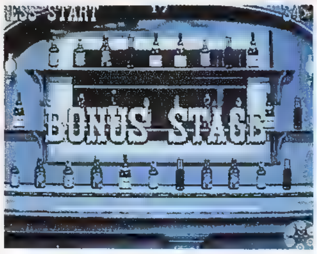
今度は西部開拓時代のアメリカ!インディアンを標的にしたら、国際問題に発展？

ガンシューティングのリアルさを追求したゲーム、「R（リーサル）・エンフォーサーズ」。従来の弾をばらまき、ただ敵を撃ち倒すだけのゲームと違い、一発一発正確に撃ち込む一種のシミュレート的なゲームだ。
そういった特徴を背景に、現在でも人気を博しているが、遂に続編が登場するぞ!

君は無法者?

“2”での舞台もアメリカ、しかし西部開拓時代だ。プレイヤーは保安官となり、法を破り秩序を乱す荒くれ者を撃つ、といった設定だ。それに伴って銃もマグナムから、種子島…じゃなくて、西部時代のロングバレルの銃に変更。
ステージは銀行強盗や駅馬車襲撃、酒場の決闘、列車強盗、炭坑の砦など、まさに映画の1シーンの様な設定で、気分はC・イーストウッド。吸うタバコはマルボロで決まりだね。


列車強盗はゆるさ〜ん!



2つあるボーナスステージにも、熱く燃えてほしい。

保安官はこんな武器も使える!

アイテムを撃てばパワーアップするシステムは、“2”でも引き継がれている。ということで、今回のパワーアップウェポンは…
マグナム弾ー壁を貫通。
2丁拳銃ー2連射。
ショットガンー散弾銃。
ガトリングガンー引き金を引いている間連射可能。
キャノンー広範囲で壁をぶち抜く。
ガトリングガンと、キャノンはリロード（補充）できないので注意。


駅馬車襲撃。中の美女?を助けよう!!

映画がモチーフ?

“1”では「ダーティーハリー」、“2”では「ペイルライダー」のようなバックストーリーだよね?もしかしてコナミも、俺と同じくC・イーストウッドファンか?


きゃつらは何者?俺も知らん。

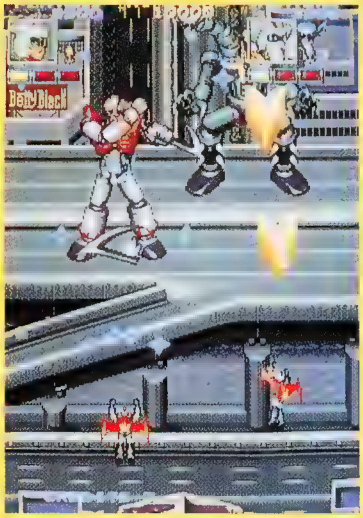
（深読み野郎TOSHI）

RPGじゃないんだぁーこれが!
マジンガーZ

あのダイナミック企画が動きだした!! こいつはもう、硬派シューティング間違いなし…かな?

マジンガーZてなんや?

実は俺もよく覚えとらんのだよ。たしかテレビで放映されたのが、俺が4〜6歳ぐらいだったと思う。
そんな昔でマニアックなアニメを題材にするとは、さすがはバンプレスト!
と、つかみが終ったところで、本格派縦シューティング“マジンガーZ”の紹介だ。


原作の音楽、声、効果音も忠実に再現されているんだ。

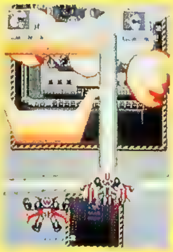
パンチがあんねん!!

ジャンルは縦シューティングで、8方向レバー＋3ボタン。AがショットでBがパンチ。そしてCが必殺攻撃だ。
ショットは3種類あり、3段階にパワーアップし、ため撃ちによる強力ショットも可能だ。
ではBボタンのパンチだが、これが結構面白い。ショット攻撃の数倍の破壊力を持ち、さらに敵弾を消すことができるディフェンス機能付きなのだ。このボタンの使い方が、このゲームの鍵を握るはずなので、ぜひマスターしてほしい。


グレートマジンガーのサンダーブレーク知ってる?

実は3キャラおるんや!!

タイトルはマジンガーZだが、他に2キャラ同類のロボットキャラが使える。キャラによって必殺攻撃が異なるから、それも含めてチェックすべし!


ブレストファイアーは、実に強力な必殺攻撃だ!

マジンガーZ
○ブレストファイヤー
グレートマジンガー
○サンダーブレーク
グレンダイザー
○スペースサンダー

敵キャラは原作のものから、永井豪氏監修によるオリジナルキャラまであるぞ。こいつはもう、アニメファンは絶対やるしか!
（アディオスTOshi）


新幹線を壊すとは…まさにアニメならでは!

180000ポリゴンが作る
壮大なSF 3Dシューティング

STAR WARS
スターウォーズ

もう君はプレイしたか？　あのSF映画の名作スターウォーズが3Dポリゴンシューティングとなって帰ってきた！

担当：K・K　雪風

3Dポリゴンシューティングに名作登場

最近、バーチャファイターなど、ポリゴンを使った3DCGゲームに力を入れているセガから、あのSF映画の名作、スターウォーズが3Dポリゴンシューティングとなって登場する。



これが宇宙空間での戦い。T-I-E-FIGHTERが最初の相手だ！

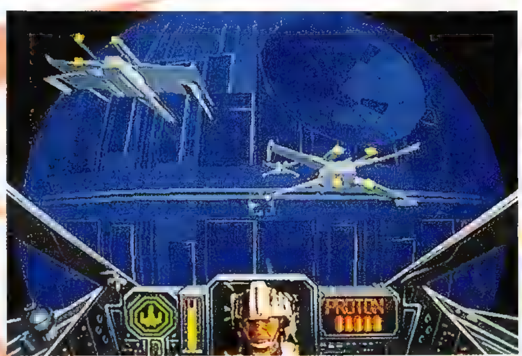
シナリオは映画の戦闘シーンを忠実に再現！

ゲーム中のシナリオは、映画の戦闘シーンを忠実に再現している。映画でも有名なデススターも登場するぞ。もちろん、映画の戦闘シーンだけでなく、オリジナルの面も用意されている。さらにすべてのシナリオやゲーム中の演出は、本家であるルーカスフィルムが監修しているだけに、細かい所まで手のこんだゲーム内容になっている

初心者のためにトレーニングモードを追加、視点も2段階変更可能！

ゲームは、パネル部にある操縦桿と速度を調節するスロットルレバーを使い、X-WINGを操縦、レーザー砲とプロトン魚雷を駆使して、その面ごとのターゲットを破壊していくものだ。ゲームシステム自体は同社の体感ゲームG-LOCという感じだ。そのほか、目新しい点としては、V・Rシリーズでお馴染みのV・Rボタンを採用しているので、視点をコックピットから見たものと自機後方から見たもの2種類から選ぶことができる。宇宙空間でのT-I-E-FIGHTERとのドッグファイトでは照準を定めやすいコックピットでの視点、戦艦内部やデススター溝内のような狭い場所を飛行する時は自機後方からの視点を使用すると効果的だ。次にAOUショーバージョンから追加された、トレーニングモードについて説明しよう。

このトレーニングモード、難易度をやや低めに設定してあり、終了させると、自動的にエキスパートモードへと続けられる。3Dに慣れていない初心者は、これで感覚をやしなうとよいだろう。上級者には本編のエキスパートモードがあるので、腕に自信のある人はそっちから始めてもいいぞ！

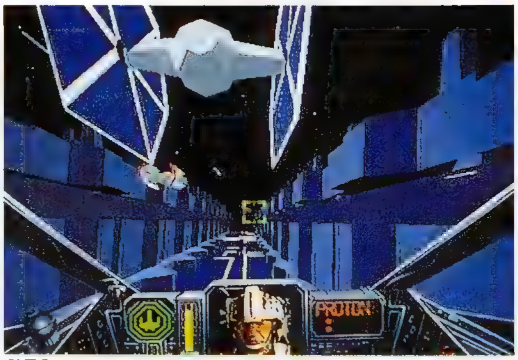


映画でもお馴染み、デススター攻撃前の1シーン。さすがに忠実に再現している。

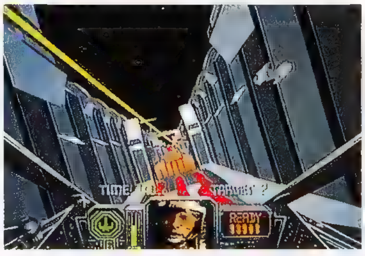
1人より2人、旅は道連れガンナーシステム

さて、このスターウォーズの2人同時プレイは少し変わっていて、1P側がパイロットとしてX-WINGを操縦し、固定照準で攻撃もできるが、2P側はガンナーとして移動照準での攻撃のみと役割が異なっている。単純に考えると攻撃力2倍、撃墜率も上がると思うだろうが、実際はそんなに簡単なものではない。1P側のパイロットが自分勝手な動きで自ら敵機を追うと機体自体も動いてしまうので、2P側のガンナーがまったく標準を合わせられなくなってしまう。2人用の時のポイントは、お互いに声を出ししてやるようにするとよい。1人よがりなプレイでは高得点は望めないぞ！

次回からいよいよ攻略となるぞ！2人同時プレイの攻略も予定している。次号も楽しみにしていてくれ！



デススター突入後の写真、前方にベーダー機が！



デススター溝内部。レーザー砲もあり、攻撃も激化しているぞ！



これが筐体の全体写真。これを見つけたら友達とさっそくプレイだ。

腕、ちぎれるまでレバーを回せ!

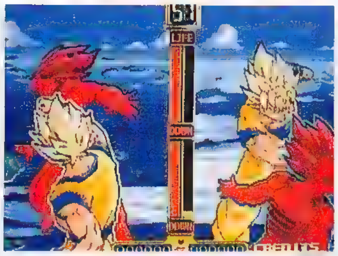
DRAGON BALL Z V.R.V.S.
ドラゴンボール

派手なだけじゃない。微妙な駆け引きも楽しめるぞ。

担当：Scho小杉

なんと、あのドラゴンボールZが3D視点の対戦格闘ゲームで登場だ。使用できるキャラは、孫悟空、孫悟飯、ピッコロ、トランクスと主役級の5人だ。

もう発売されているのでプレイした人も多いハズ。スピード感ある動きと、ド派手な画面が大迫力だ。対CPUで、対人戦で、派手に必殺技で決めてやれ。



孫悟空の右パンチがベジータにヒット。KO寸前だ。

おろそかにできない基本操作

まずは3つのボタン。左から順に、左パンチ、右パンチ、ジャンプボタンだ。左右パンチはその名の通り、うまく左右使い分けないとかわされるぞ。それと、左右のボタンを交互に連打すれば、すさまじいスピードの左右の連打を叩き込む。相手と離れている時には、原作もしくはアニメ通り、飛び道具を連射するのだ。これは気持ちいいし、使えるぞ。

ジャンプボタンは、相手が近くにいるときは素早く逃げ、遠くにいるときは高速で接近するボタンだ。ヤバイと思ったらすぐにジャンプで逃げよう。高速接近は、レバーで必殺技をかわしつつ近づくこともできるぞ。

レバーの使い方は、かなり特殊だが、操作はカンタン。レバー左or右で相手の攻撃をかわす。左右の違いはなく、どちらにレバーを入れても連打技、必殺技以外の攻撃をかわせるのだ。ただ、必殺技は、レバーでよけることによって受けるダメージを半分にすることが可能だ。

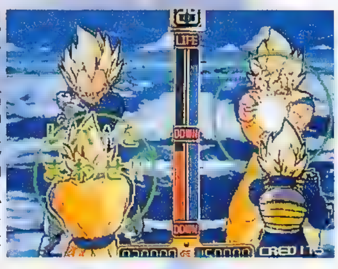
なんと防御（カード）はレバー上方向、または左右パンチ同時押しで行う。必殺技はガードの上からでも体力を削れるが、一発のダメージの大きいこのゲームでは重要だぞ。

レバーを下方向に入れながらパンチボタンを押すと、その溜め時間に応じた強力なパンチを撃つことができる。必殺技の入力には、かなりの時間がかかるのでちょっとしたスキには、コイツを叩き込もう。

ルールは1本勝負。1Pと2Pに画面を分けている中央の体力ゲージがなくなった側が負け。ただし、体力ゲージが半分、DOWNと書かれた所まで減ると、一時中断し、距離が離れるので、2本先取ルールとも言えるかも。

レバーを回せ必殺技だ

このページに載っているコマンドは、すべて左右逆回転でもOK。必殺技のコマンド入力中は、キャラクターも必殺技準備のポーズをとり、無防備になる。必殺技などで吹っとばされるか、コマンドが完成するか、一定時間が過ぎるまで身動きできないぞ。使いどころを考え、一度入力をはじめたら死ぬ気でレバーを回せ。



コマンド入力中は身動きできない。回せ—回せ—!

では最後に1つ、特に対CPUで有効な戦法を教えよう。

とりあえず距離を離して待ち、相手が必殺技を撃ったら、ジャンプとレバー左右で必殺技をかわしつつ一気に近づき、左右パンチ交互連打か、レバー下タメのパンチ。これが当たれば相手は吹っとぶので、すかさずレバーを回して、必殺技を撃つのだ。レバー左右での避け、ガード、ジャンプ逃げができれば、この戦法だけで、4～5人目まで勝ち抜けるぞ。

実はインストカードにない必殺技もあるのだが…。ただレバーを回すだけでなく、いろいろな戦法を試してみよう。結構、奥が深いぞ。



こんな状況も珍しくない親子対決！勝者はどっちだ。





季節は4月…うっわ〜雪が降っちょる〜！

ほとんど吹雪状態！

対戦メンバー：がっちん
浪速の松っちゃん
珈琲FREAKE！
取材：ずるずる

ゲ屋宅配便 山形縦走ツアー

もう雪は降らんだろうと、どノーマルタイヤのゲ屋号とランドクルーザー2台は春の山形へ…そこで待っていたのは…。

ジャックＧベティ米沢店 4月9日　JB'S酒田店 4月10日

山には雪が残る山形へ…

東京ではもう桜が散り始めている4月9、10日。山形の米沢、酒田へ向け、ゲ屋宅配便ツアーが行われた。
もう雪は降らないだろうと自信をもって出発した一行は、白い山々が見えてくると不安に…。ど、どうしよう！



米沢への途中、栗子国際スキー場にて（もう営業終了している）。

J&B米沢

山形ツアーの1店目は米沢。天気はなんと吹雪！お客さんは…うおーっいっぱいだ！



お店の入り口近辺で販売。いっぱいきてくれました。



ダルシムで闘うがっちん。今日は1敗。



対戦しているプレイヤーのまわりはギャラリーでいっぱい状態！



別モニターでプレイを観戦。

ゲ屋グッズ販売が午後1時15分にスタート。待ってましたとお客さんが殺到！
少しおいて午後1時半よりメインのスーパーストIIXによるゲーメスト編集部との対戦が行われた。
今回のツアーに参加した編集部員は、がっちん、浪速の松っちゃん、そして珈琲FR



イベントが終了し、雪の降るお店前で記念撮影。



アクションをしてくれるプレイヤーもいて大会はなかなかの盛り上がり！

EAKEーの3人。使用キャラはダルシム、ベガ、ブランカ。

J&B米沢で対戦するのは29人。ここのお店では、大会を実施しているので強者ぞろい。さて結果はいかに…。

久々に強かった編集部員!

結果からいうと、がっちんが8勝1敗、松っちゃんが10勝、FREAKEーが6勝4敗。


不安そうな目をしている?珈琲FREAKEー

松っちゃんの全勝にはびっくり。ベガということもあるがこれは立派。ブランカ使用のFREAKEーはなんとか勝ち越した。

対戦した印象は、マナーがよくて試合がしやすかったこと。こういったお店で対戦できると行くほうも楽しいよね。

JB'S酒田店

昨日は普通のゲーセンという感じのところで行われたが、今日のお店は、郊外型に近いお店。なんと24時間営業なのだ。

いつも通り㋘屋は午後1時すぎから販売開始。今日も好調だぞおーっ!


大会以外では編集部員はフリー。インベーダーをやるがっちん。


天気がいい今日の酒田、お客さんもいっぱい。


対戦大会風景。通信台を囲んで人の輪が何重にもできた。

私(ずるずる)が車のディーラーにパンフレットを取りに行って遅れるというハプニングがあったが予定通り午後1時半に対戦がスタートした。

今日の対戦は28人とだ。編集部員は変わらずの3人。キャラも昨日と同じだ。さあて今日も勝てるかな。


今日もがっちんはダルシムで対戦。


自信あり?こういうアピールも大会では必要だよね。盛り上がりは最高潮に!


ん、彼は昨日米沢店にいたテリーー?

松っちゃんは好調!でも…

昨日もそうだったが、比較的動きの速いキャラが多かった対戦。結果をいうと、がっちんが5勝3敗、松っちゃんがなんと今日も10勝!そしてFREAKEーは3勝7敗と負け越し。どうしてしまったんだか。トータルでは18勝10敗。ふーむ、トータルはよかったようだ。


今日も全勝!ベガ強し?

こんな技あるんです!

米沢店での出来事。「あの〜模範演技みたいなことってやってもらえますか?」という注文がお店の方から!今までのツアーでやるのは初めてと思われる技紹介が対戦大会のあと行われた。これは酒田店でも同じ。

なかなか出なくて失敗する面もあったが、本に載る前のトレンディーな技が見られるということでとても好評だったようだ。

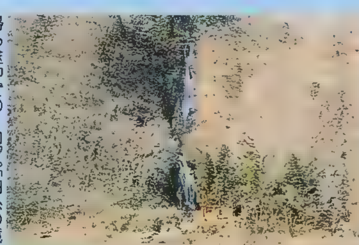

うーむと考え込む珈琲FREAKEー今日は負け越し!


ここのお店では、2P側でプレイするお客さんが少なかった。

一路東京へ…

帰る途中で寄ったドライブインのつまみが一番うまかったというアクシデントがあったものの無事ツアーを終了。

次回はもう少し暖かいときに来たいですね。ご苦労さま。


帰る途中での1コマ。「白糸の滝」の見えるドライブインでの食事が一番よかった?



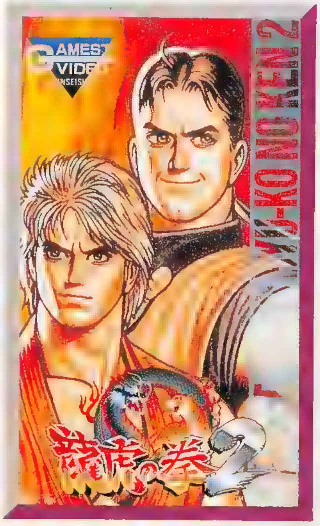
天気のいいお店前でパシャッと記念撮影!



通信機能搭載のツインタイプいよいよ登場!!
デイトナUSA
DAYTONA™
USA
未知なるスピード体験。オーバルを飛び出した豪速マシン登場!
迫力の超高速バトル。
先進の3D C.G.ボード"MODEL2"搭載!
ハイスピード・スーパーリアル・レースシミュレーション!
Circuit Select
Choose one!
©SEGA
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1

Onpact Disk & Video Cassette Information

NEW



龍虎の拳2
90分6800円(GVI-8) 絶賛発売中



コンボの数だけ、愛がある。

速い！強い！カッコいー！が売りのストⅡエックス。CPU戦でおなやみのアナタ、スーパーコンボの使いみちがいまひとつ分からないキミ、こんなビデオ待ってたんじゃない？でしょ！だと思った。そんなこともあろーかと、ゲーメストが腕によりをかけてつくったよ。これを見て、ゴウキを屠り去ってくれたまえ。

スーパーストリートファイターⅡX
100分7000円(GVI-9) 6月11日発売

VIDEO



ワールドヒーローズ2
60分6000円GVI-3



餓狼伝説2
60分6000円GVI-2



ファイナルファイト
60分7800円GVI-1



餓狼伝説スペシャル
90分6800円GVI-6



餓狼伝説2最強バトル
60分6000円GVI-5



サムライスピリッツ
120分7000円GVI-4

NOW PRINTING

スーパーストリートファイターⅡX
100分7000円GVI-9



龍虎の拳2
90分6800円GVI-8



スーパーストリートⅡ
90分6800円GVI-7

ゲーメストのCDとビデオは通販で買える!!

くわしく知りたい人は、読者サービス部に電話してくれ！（P117～P120に読サビはあるぞ）

CD



戦国エース
35分3000円GCD-1



アルティミットエコロジー
45分2800円GCD-2



魔法大作戦
47分1800円GCD-3

すばらしいビデオ屋さん

●ゲーメストのビデオは、以下のすばらしいビデオ屋さんでも購入できます。

●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館２Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-8-8　TEL03(3251)3100

●㈱ロケットソフトセンター１Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-15-13　TEL03(3257)0017

●㈱ロケット本店ソフト売場
〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-14-1　TEL03(3257)0606

●㈱ロケットソフト２　３Ｆ
〒101　東京都千代田区外神田1-15-14　TEL03(3257)0004

上記のお店のほかに、星光堂（問屋）さんと、取引のあるお店でも、ゲーメストのビデオは取り扱ってもらえます。

よラストチャンス!!

読者プレゼント

第3回

ADK提供

㉒電神魔傀インスト　5名



セタ提供

㉓スーパーリアルマージャンPⅣ
セロテープ　3名
㉔スーパーリアルマージャンPⅣ
セロテープ　3名



セガ提供

㉕デイトナUSA・CDポップ　2名
㉖ゲームギアソフト・
ウインターオリンピック　1名
㉗ゲームギアソフト・バトルトード　1名



特選基板大放出!

⑫タンクフォース　ナムコ
⑬パロディウスだ　コナミ
⑭アルカノイド　タイトー
⑮雷牙　テクモ
⑯空牙　データイースト
⑰スカイソルジャー　SNK
⑱リアル麻雀PⅡ　セタ
⑲ウルトラマン　バンプレスト
⑳ペンゴ　セガ
㉑最後の忍道　アイレム
ー各1名ー



超豪華!自分の家でアーケードゲームを楽しむのだ!

①シグマ電子　AV3000&Σ6000ターボ　1名





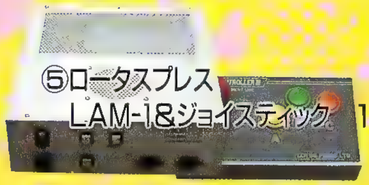
②KIC　パナツイン　1名



③KIC　パナカスタム　1名



④ハッピー商会　VEGA-9000DX　1名



⑤ロータスプレス
LAM-1&ジョイスティック　1名



⑥メディック　MEDIA21　1名

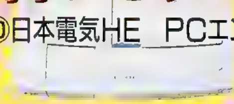


⑦キョーワインター
COMBO AV　1名

コンシューマ機も持ってけコーナー



⑧任天堂　スーパーファミコン　1名



⑩日本電気HE　PCエンジンDUO・R　1名



⑨セガ　メガドライブ2&メガCD2セット　1名



⑪SNK NEO・GEO　1名

ゲーメスト 月2回刊化記念

さあ、いよいよ 超特大

新声社ゲーメスト、ゲ屋&読者サービス部提供

55. ゲーメストCDセット（3点1組） 10名
56. ゲーメストバインダー 5名
57. ゲーメストキャリーケース 5名
58. ゲーメストビデオ（スーパーストⅡ） 1名
59. ゲーメストビデオ（餓狼伝説スペシャル） 1名
60. ゲーメストビデオ（最強バトル餓狼伝説2） 1名
61. ゲーメストビデオ（侍魂） 1名
62. ゲーメストビデオ（ワーヒー2） 1名
63. ゲーメストビデオ（餓狼伝説2） 1名
64. ゲーメストビデオ（F・ファイト） 1名
65. ワールドヒーローズ2テレカセット 1名
66. 餓狼伝説スペシャルテレカセットA 1名
67. 餓狼伝説スペシャルテレカセットB 1名
68. 餓狼伝説スペシャル下敷き 10名
69. 餓狼伝説スペシャルキーホルダー 10名
70. 餓狼伝説スペシャル消しゴム 20名
71. 餓狼伝説スペシャルカンペン 10名
72. 大張・舞等身大ポスター 1名
73. 織倉・ジャンヌ等身大ポスター 1名
74. 都築・ナコルル等身大ポスター 1名
75. ナコルルSPタオル 10名
76. 対戦野郎Tシャツ 1名
77. サムライスピリッツトランプ 1名
78. 月2回刊化記念限定オリジナルTシャツ 50名

ゲーメスト宴会実行委員会提供

謎の四角い物体 7名

SNK提供

29. ワールドヒーローズ2 JETポスター 44名
30. ワールドヒーローズ2 JETパンフ 10名



カプコン提供

28. スーパーストⅡX下敷き 5名



データイースト提供

31. ドラゴンニンジャポスター 1名
32. ジョー&マックポスター 1名
33. フライングパワーディスクフリスビー 10名



アイレム提供

34. R-TYPEⅡチラシ 71名
35. F1.1.2.フィニッシュチラシ 30名
36. R-TYPELEOチラシ 8名
37. メジャータイトル2セットチラシ 14名
38. ボンバーマン遊び方チラシ 100名
39. ガンホーキチラシ 20名
40. ボンバーマンチラシ 20名
41. イメージファイトチラシ 20名
42. クロスブレイズチラシ 5名
43. パウンドフォーパウンドチラシ 50名
44. はさむチラシ 5名
45. エアデュエルチラシ 50名
46. メジャータイトルチラシ 50名
47. アイレム会報ドラゴンフライセット 25名



応募方法

アンケートハガキに、希望商品番号ほか必要事項を記入のうえ、50円切手を貼って応募してね。で、応募の時の注意だけれど、応募ハガキをコピーして送ってくる人とかいるのだが、気持ちはわかるけど、やっぱり、1枚のハガキで勝負してほしいのだ。

コナミ提供

52. ゴルフィングレイツ2インスト 20名
53. 極上パロディウスポスター 5名
54. 極上パロディウスインスト 20名



ナムコ提供

49. ティンクルピットポップ 5名
50. ティンクルピットインスト 30名
51. ネビュラスレイポップ 10名



コンパイル提供

48. カーバンクルステッカー 20名



GAMEST
新刊・既刊 増刊号情報

新刊増刊号

スーパーストリートファイターⅡX 増刊、6/19 ON SALE!



春麗の隠しスーパーコンボ「艶技的香股」を発見！なぜか男キャラにゲキ強で、特にダルシムに強いらしい。



フェイロンも隠し技アリ！相手の鼻をひん曲げる一撃必殺技「オナラプウ～」体力が奪えないのが残念だ。



キャミィにもデビルリバースが?プレイヤーしか見れない幻の角度!!なぜか出せば出すほど、体力が減る。



「ワシのケツを見てみィ～」出し方はアゴを45度に上げ、キバルのがコツだ！キャミィには効かないのがポイント。

増刊発売記念！"エックス"の隠し技？を今ここで披露!!

カプコンをして黙認さすほどの隠し技!ゲーメストの追求にも、今だ硬直状態なのだ!!

やってくれるぜゲーメスト!一挙192ページ!増ページでも

定価1280円だ！

超新刊増刊号

ワーヒー2JET・増刊 アイランド中、募集の巻

うぃっス!!皆の人気者ムエタイマシーン・真空のシュラっス!!今回、またまた新声社の皆々にワーヒーの増刊を出してもらう運びとなったっスよ!!ヒャホー!!そこで大募集、オレやアニキのバリゴリにイカすイラストを編集部までガンガン送りつけてくれ!!締め切りは6月15日必着、1色でもカラーでもOKっスよ!!間違ってもインチキ忍者やエセ聖女、学校バックレ不良柔道女のイラストばかり送っちゃイカンっスよ!!じゃっ（逃げる）。

既刊増刊号



サムライスピリッツ
刀アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの一冊に凝縮！ 設定原画、完全攻略、インタビューなどを満載!!もちろんポスター付きだ！
全164頁・1280円



最新格闘ゲーム2
大好評だった最新格闘ゲームのVOL.2。龍虎の拳2を筆頭にバトルクロード、餓狼伝説スペシャル、スーパーストリートファイターⅡなどの格闘ゲームを大掲載。
全148頁・980円



餓狼伝説スペシャル
餓狼伝説スペシャルの魅力をこの一冊に完全収録。対CPU&対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描きおろしイラスト&特大ポスターなど。
全164頁・1280円



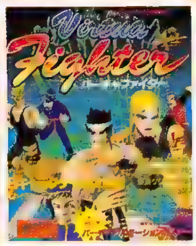
スーパーストリートファイターⅡ
誰もが知るストⅡが新キャラを引き連れ帰ってきた。メーカー描き下ろしイラストをはじめ、対CPU&対戦攻略、開発者インタビューほか。スーパーストⅡの魅力を完全収録。
全164頁・1280円



ギャルズ♡アイランド3
ゲームギャルの祭典、ギャルズアイランドのVOL.3。人気投票ベスト30からフルリスト、開発者描き下ろしイラストまで、ゲームギャルのすべてをこの一冊に満載!!
全148頁・1280円



龍虎の拳2
この一冊があれば、ミスタービッグはもちろんのこと、あのギース様だってノーミスで倒すことができるようになる。もちろん対戦攻略やCPU攻略も熱い!!
144頁・1280円



バーチャファイター
セガが社運を賭けて創りだした、3D対戦格闘の秘密を一挙公開！ 隠し必殺技など、すべて掲載。最速クリアで1分台クリアをたたき出せ!!
144頁・1280円

5月19日発売増刊号



バーチャファイター

全144頁　定価1280円

バーチャ増刊で最速を目指せ

息づかいまで聞こえて来そうなリアルなキャラの動き、人間の動きを忠実に再現した格闘ゲーム、バーチャファイター。飛び道具や無敵技といった今の格闘ゲームは、常識となったものを一切なくし、キャラが使う技も実在するもの、といったリアルさを追究したゲームだ。リアルさといえばキャラの動きもリアルそのもので、夢にまで出てきそうだ。

そんなバーチャファイターを徹底的に攻略、解剖した「バーチャファイター増刊」が5月19日に発売された。これで街のゲーセンはキミの一人舞台だっ!!顔がポリゴンになってしまうほど読み込んで最強最速クリアを目指せ。華麗な「連続技集ポスター」も付録について、1280円で発売だ。

どうせ勝つならカッコよく勝ちたい。ギャラリーが驚くような大技で勝ちたい。1キャラ写真10点、合計80点を使った華麗な連続技、大技集ポスターだ!!

4月19日発売増刊号



龍虎の拳2

全144頁　定価1280円

龍虎増刊、ここを見れ!!

画面のズームイン、ズームアウト、気力ゲージなどの斬新なシステムを採用したSNKの龍虎の拳。そんな龍虎の拳が2となり、さらにパワーアップしてキミらの元に帰ってきた!!　そんな龍虎の拳2のすべてを余すことなく完全網羅したのが、このゲーメスト増刊号「龍虎の拳2」だ!!

この増刊号でしか見られないSNK開発陣の描き下ろしイラスト、ゲーセンやネオ・ジオ版で必ず役に立つ対CPU戦&対戦攻略、そして今回はなんと前作龍虎の拳の攻略も完全掲載!!もちろん、各キャラクターの能力値を網羅したデータファイルや開発の極秘資料ともいえる設定原画、読者投稿のイラストギャラリーなどの内容が盛りだくさんだ!!

この龍虎の拳2の特別付録は、なんと!!マニアなら泣いて喜ぶという店頭用ポスターをB2サイズに凝縮した特製ポスター。サイズ以外はすべて店頭用のポスターと同じ!!あの渋いつや消し黒や龍と虎の青銀の色までも忠実に再現。キミの部屋のインテリアの一部として貼ってくれ。

既刊増刊号



ストリートファイターII
一大ブームを巻き起こしたご存じストII。その魅力のすべてを完全凝縮！　キャラ紹介、全技一覧表&出しかた、攻略法、開発秘話などの内容盛りだくさん。
全144頁・1000円



ストリートファイターIIダッシュ
対戦格闘アクションの最高峰、ストIIダッシュ。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続裏技集ほか。人気漫画家によるイラスト特集あり。
全160頁・1200円



1991オールカプコン
カプコンゲーム第1弾バルガスから1991年のストII、キャプテンコマンド1まですべてのゲームを網羅。絶対お得なこの一冊。
全160頁・1200円



ギャルズ♡アイランド2
完全大好評だったギャルズアイランドから3年。再びアーケードゲームの女性キャラが大集合。人気投票ベスト30から開発者描きおろしイラストまでまとめて紹介。
全148頁・1200円



餓狼伝説2
あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた！　開発陣描き下ろしイラストをはじめ、対戦対CPU攻略、大張正己描きおろしポスターなど盛りだくさん。
全148頁・1200円



最新格闘ゲーム
最新の格闘ゲームを集めたこの一冊。ワールドヒーローズ2、マッスルボマー、マーシャルチャンピオンなどを掲載。開発者描きおろしイラストもあり！
全148頁・980円



ワールドヒーローズ2
ADKの大人気格闘ゲーム、ワールドヒーローズ2をこの一冊に完全網羅。開発陣描き下ろしイラストをはじめ、技リスト、開発者インタビューなど。
全148頁・1200円

自由に恵まれた環境で、いかんなく創造力を発揮

勤務地 東京：恵比寿　大阪：本町

職種 ①グラフィックデザイナー ②プログラマー ③企画 ④広報・宣伝（東京のみ）

内容 ①ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン ②ゲームソフトのプログラミング ③ゲームストーリー・シナリオなどの企画立案 ④スクウェアソフトに関する、一連の宣伝企画業務

標準勤務時間 10:00～18:00　ただし開発部は裁量労働制実施。たとえ一日に分単位の在社時間でも、8時間勤務したとみなす制度です。時間の使い方は自由ですが、当然自分の仕事をこなしておくことが条件になります。広報・宣伝はフレックスタイム制。

給与 年齢にかかわらず、一部上場企業クラスの水準を維持しています。また、個人の能力・実績などを考え、その都度加味していきます。職能手当有り。　グラフィックデザイナー給与例：25歳/月給31万（諸手当込）

資格 ①～③は高卒以上30才位まで。④は高卒以上22才～30才位。

仕事環境 開発部は集中力を高める個人ブース、各自の専用開発機材等、設備面も充実。

規定待遇 昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、借上社宅制度（家賃の最大80%まで会社が負担）、自宅手当、持株会、海外社員旅行、海外旅行休暇制度。

休日 完全週休2日制です。また、年間休日は有給とは別に148日あり、自分の時間を充分にもてます。

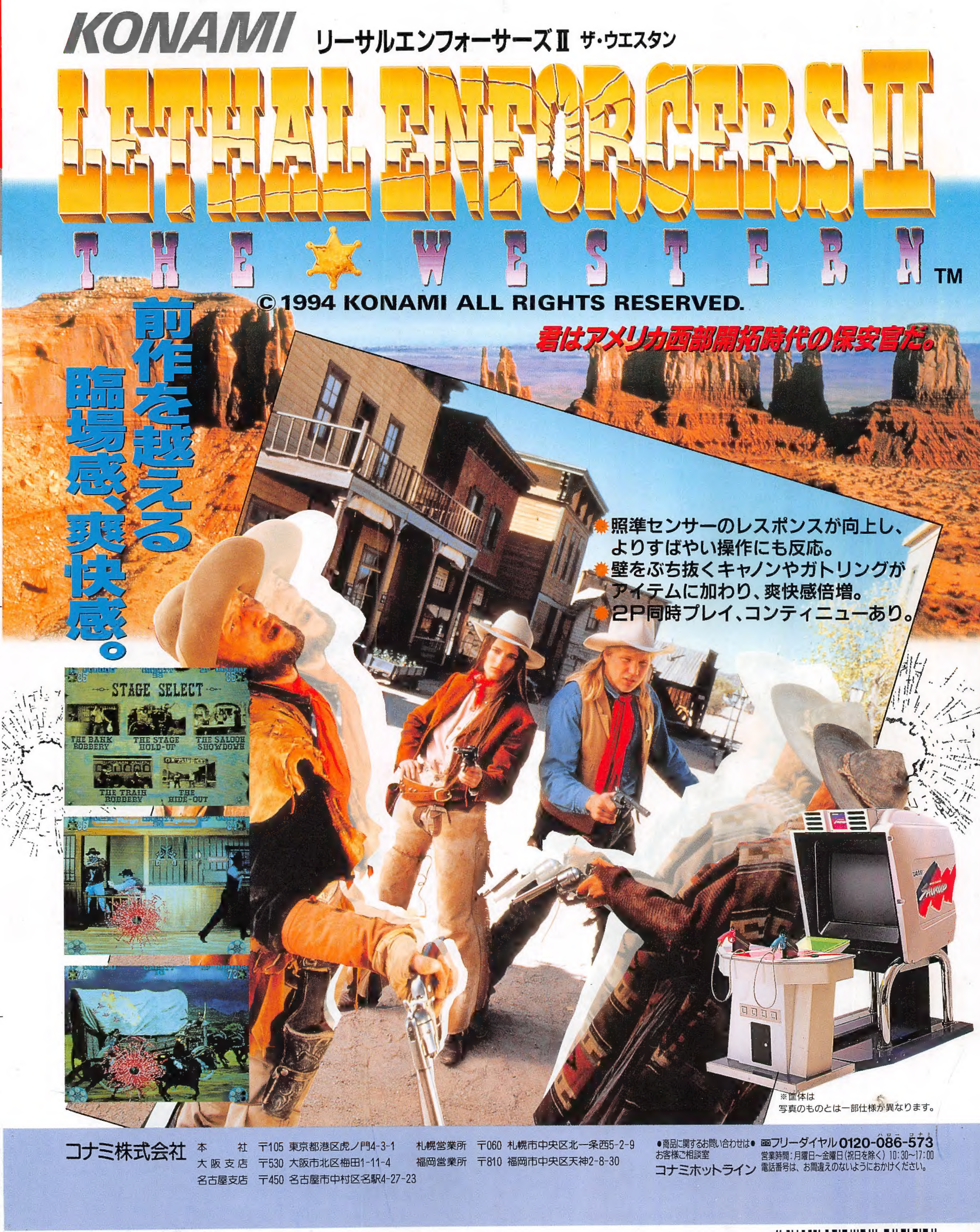
●夏季休暇 夏季休暇は1ヶ月間。（'93年度実績）

●海外旅行休暇 勤続1年を過ぎた方は、10日間の海外旅行休暇をとることができます。有給の中から5日間と土日を加えれば、連続23日間までとることも可能です。さらに、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。


滅。
西海岸最大の海上都市にエイリアンが異常発生！
都市部で、地下通路で、研究所で、
おびただしい数の完全生物が、その牙を剥く！
リン、シェーファー、そして突如現れた二人のプレデター対
エイリアンの凄絶なる闘いが、ついに始まった！
撃て！斬り裂け！焼き尽くせ！
破壊力抜群の銃火器類と百戦錬磨の戦闘術で、
次々に襲いかかるエイリアンどもを一匹残らず叩き潰せ！
技で、エイリアンを掃討せよ。
ノンストップ超バトルアクション
ALIEN™
エイリアン VS. プレデター
PREDATOR™
ALIEN AND PREDATOR TM & © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
© CAPCOM 1994
迫力の立体サウンド
Qサウンドシステム搭載 第8弾
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
QSOUND™
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。


CAPCOM
全方位徹底殲
せん
エイリアンVS.プレデター
想像を凌ぐ闘いが始まる!!!
打撃・銃撃の連続

ゲーメスト
June 1994 6・30
No.118
平成6年6月30日発行(毎月2回15日、30日発行)
第9巻第14号通巻118号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321
定価550円(本体534円) 送料124円



雑誌22445-6/30 Printed in Japan
T1022445060554